PC Games

Wissen, was gespielt wird

UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

10/03
€ 4,99

DVD

DOPPEL-DVD
MIT ÜBER 9 GBYTE

11 JAHRE PC GAMES
GEBURTSTAGS-AUSGABE MIT VIELEN EXTRAS:



VOLL VERSION

X-GOLD
2 SPIELE: HAUPTPROGRAMM + ADD-ON
HANDELN & KÄMPFEN

EXKLUSIV-DEMOS:
XIII
CHROME
TRON 2.0



+10 WEITERE SPIELBARE DEMOS



30 MINUTEN VIDEO:
MEDAL OF HONOR 2, ANNO 1503 ADD-ON U.V.M.



RIESEN WENDE-POSTER
HALF-LIFE 2 + C&C GENERÄLE



Test-Premieren!

16

JEDI KNIGHT 3

10 SEITEN MEGATEST

Bestes Star-Wars-Spiel aller Zeiten?

C&C GENERÄLE

Test + Multiplayer-Poster

MAPS UND TAKTIKEN

VORSCHAU
MEDAL OF HONOR 2
FM 2004 & ANSTOSS
DOOM 3 & HALO

TEST
TRON 2.0 & CHROME
REPUBLIC
WORLD RACING

HARDWARE
MARKTÜBERSICHT
GÜNSTIG UND GUT
PRAXIS-PROBLEME

4 191278 204996 10


THORNE
MASTER USER
Die Korruption in Person
BUENA VISTA INTERACTIVE
TRON 2.0
PC DVD
BUENA VISTA INTERACTIVE
PC DVD
The way it's meant to be played
NVIDIA
MONOLITH
pentium 4
© 2003 Disney. TRON® Eigentum von Cooper Industries, Inc., Benutzung mit Genehmigung. Alle Rechte vorbehalten.



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Hier liegen Sie goldrichtig!

Mittwoch | 06. August 2003

„Nur" 76 Punkte für **No Man's Land**? Grund genug für enttäuschte Fans, öffentlich den Skalp der Tester zu fordern. Während einige unserer Mitbewerber selbst offensichtliche Fehler in Wird-schon-gut-werden-Manier unter den Teppich kehren, werden die Kritikpunkte (etwa was die Steuerung anbelangt) bei PC Games offen genannt. CDV reagiert sofort: Verschiebung des Spiels auf Mitte September, die Mängelliste wird Punkt für Punkt abgearbeitet. Für uns selbstverständlich: Wer nachbessert, bekommt eine zweite Chance – Nachtest der Verkaufsversion in der kommenden Ausgabe. Ganz großes Indianer-Ehrenwort!

Freitag | 22. August 2003

Schulanfang in der Jedi-Akademie – und wir pauken fleißig akrobatische Kabinettstückchen und geschickte Ausweichmanöver. Für alle Nachwuchs-Jedis haben wir eine dicke Schultüte voller Infos und atemberaubender Screenshots gepackt. In letzter Sekunde schafft es der Laserschwert-Shooter als Titelstory ins Heft – und schneidet buchstäblich exzellent ab. Wenn da nicht ... aber lesen Sie selbst – im großen Test ab Seite 80.

Sonntag | 24. August 2003

Mit einem nicht weiter überraschenden „Besucher-Rekord" geht die zweite Leipziger Games Convention zu Ende: Über 92.000 Spielefans erlebten eine Messe der Superlative. In einem Sonderteil ab Seite 30 erfahren alle Daheimgebliebenen, welche Spiele-Perlen sie verpasst haben.

Montag | 25. August 2003

PC Games feiert Geburtstag: Seit exakt 11 Jahren oder umgerechnet 132 Ausgaben informieren wir Sie über Neuheiten auf dem PC-Spiele-Markt – kein anderes Spiele-Magazin kann auf eine so lange Tradition und entsprechende Erfahrung zurückblicken. Das möchten wir mit unseren Lesern gebührend feiern – mit einer extradicken Geburtstagsausgabe inklusive heiß erwarteter Tests, einer prall gefüllten Doppel-DVD beziehungsweise einer Bonus-CD, der umfangreichen Vollversion des Weltraum-Klassikers **X Gold** (ein toller Appetitmacher auf den in Kürze erscheinenden Nachfolger) und einem großem Wendeposter mit **Half-Life 2**-Motiv und? Multiplayer-Karten zum Verkaufsstart von **C&C Generäle**, das es nur in PC Games gibt – ein kleines Dankeschön an alle Leser für das langjährige Vertrauen. Aber: Natürlich wollen wir nicht stehen bleiben, sondern das Heft stetig weiterentwickeln, um den über 1,27 Millionen Lesern Monat für Monat das bestmögliche Paket zu bieten. Deshalb an dieser Stelle unser Geburtstagswunsch: Machen Sie mit bei unserer großen Online-Heftumfrage und sagen Sie uns, wie Sie sich künftige Ausgaben vorstellen. Den eigens eingerichteten Link zum Fragebogen finden Sie im Hauptmenü der Heft-CD und -DVD. Natürlich bedanken wir uns für Ihre Teilnahme mit wertvollen Preisen – mehr dazu auf www.pcgames.de.

Einen sprichwörtlich goldenen September und viel Vergnügen mit der 133. PC Games wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... traf Entwickler-Legende Andy Hollis in San Francisco, der dort beim **Ultima X**-Event im Yerba Buena Center for the Arts die neue **Ultima**-Generation vorführte. Last-Minute-Infos auf Seite 20.

RÜDIGER STEIDLE ...



... lernte neben russischer Gastfreundschaft, russischen Getränken, russischen Autos und russischen Landschaften auch russische Entwickler kennen – mehr in seinem Report auf Seite 42.

MARTIN LASSER ...



... ist der **Anno 1503**-Chefgrafiker und stellte bei einem Redaktionsbesuch die Neuheiten des Add-ons vor. Im Video auf CD/DVD erklärt er den PC-Games-Lesern die Besonderheiten (Vorschau auf Seite 58).

Inhalt 10/2003

Aktuelles



Games Convention
Große Spiele-Party in Leipzig: Die Games Convention 2003 schlug alle Rekorde. Das PC-Games-Team war vier Tage vor Ort und zieht Bilanz.

92.000 Besucher, 1.300 Journalisten und 200 Aussteller trafen sich Ende August auf dem Leipziger Messegelände, um Europas größten Gaming-Event zu feiern. PC Games zieht Resümee und stellt die wichtigsten Spiele-Neuheiten vor.

PC Games tourt weiter durch die deutsche Entwicklerlandschaft. Diesmal auf der Agenda: Piranha Bytes in Essen. Die **Gothic 2**-Macher geben einen Einblick in ihre Arbeit am Add-on **Die Nacht des Raben**.

Was ist eigentlich der Unterschied zwischen einer Privat- und einer Sicherheitskopie? Was darf ich noch nach der Änderung des Urheberrechts? Wir haben alles Wissenswerte zur geänderten Urheberrechtsregelung zusammengestellt.

Immer mehr Spielehits stammen nicht von amerikanischen Entwicklern, sondern aus der ehemaligen Sowjetunion. PC Games hat einige der wichtigsten Teams für Sie besucht und beschreibt in einem Reisetagebuch die interessantesten Spiele.

Was ist los bei Core Design? Nach dem Rücktritt von Gründer Jeremy Heath-Smith verlieren die Briten nun auch **Tomb Raider**: Eidos verlagert die Entwicklung in ein anderes Studio. PC Games begibt sich auf Ursachenforschung.

Vorschau



Spellforce
Gerade erst zum besten PC-Spiel der Games Convention gewählt, haben wir die neueste Fassung des Strategie- und Rollenspiel-Mix schon Probe spielen können.

AKTUELLES



Weit im Osten des europäischen Kontinents arbeiten viele kleine, unbekannte Entwickler an spannenden Spielekonzepten. Begleiten Sie PC Games auf einer Reise durch Russland und die Ukraine.

Spielegrüße aus Moskau S. 42

VORSCHAU

Im zweiten Teil der **Medal of Honor**-Serie erleben Sie Dschungelkämpfe in Südostasien, die mit ultrarealistischer Technik auf **Half-Life 2**-Niveau verblüffen.

S. 62 **Medal of Honor: Pacific Assault**

TEST

Das beste *Star Wars*-Spiel aller Zeiten? PC Games widmet dem dritten Teil der **Jedi Knight**-Saga eine mächtige Zehn-Seiten-Strecke.

S. 80 **Jedi Knight: Jedi Academy**



Tron 2.0

Wie Thematik und Optik eines 20 Jahre alten Kultfilms aus den Anfangszeiten der Computerspiele zum Überraschungshit werden können.

Test

Spiel des Monats

PC-Games-Einkaufsführer

Strategie

Action

Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösung/Spieletipps

Kurztipps

Tuning-Tipps

Hardware-Hilfe

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

News

Hardware-Tests

Service



TIPPS & TRICKS

Probleme mit den Wassermagiern? In unseren Tipps zum Gothic 2-Add-on helfen wir Ihnen auf die Sprünge. Ebenso bei Tron 2.0, Fluch der Karibik und BF 1942: Secret Weapons.



Gothic 2: Die Nacht des Raben S. 155

HARDWARE

Kartenstapel in der Hardware-Redaktion: PC Games testet die 30 wichtigsten Grafikboards. Mit Benchmark-Diagrammen und kompetenter Kaufberatung für jeden Geldbeutel.

30 Grafikkarten im Test S. 176

Wer mit diesem PC spielt, kann alles. Außer aufhören.

BIS ZU 100 € RABATT

bei Online Bestellung eines Dimension™ oder Inspiron™ Systems

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht.

[5]Alle Systempreise inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.



Pocket-PC von Dell

Axim™ X5 Pocket PC – perfekt mobil arbeiten mit der idealen Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Windows® Mobile 2003 Software

Jetzt ab 254 € statt 289 €
zzgl. 12,80 € Versand

Axim™ X5 Pocket PC und TomTom Navigator 2.0 GPS-Navigation
Komplettsystem ab 549 €

Dell™ Dimension™ 4600 „Wiesbaden"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.26 GHz, 533 MHz**
- **256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- 40 GB** Festplatte
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafik, TV Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- **16x DVD-ROM und 48x CD-Brenner inkl. Software**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service



599 €[5)]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 649 €

Upgrades

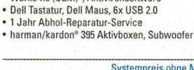
- **Dell™ M992 19" Monitor nur 255 €**
- mit 80 GB** Festplatte: + 35 €[3)]
- mit IEEE 1394 FireWire PCI Karte: + 23 €[3)]
- mit 6-in-1 Flash Card Reader: + 48 €[3)]
- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 116 €**[3)]
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €**[3)]

Finanzierung schon ab 19,70 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D1309

Dell™ Dimension™ 4600 „Leipzig"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz**
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- **DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- harman/kardon® 395 Aktivboxen, Subwoofer



1.099 €[5)]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 1.149 €

Upgrades

- **Dell™ E171FPb 17" TFT nur 499 €**
- mit 1024 MB DDR-RAM, 400 MHz: + 93 €[3)]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.: + 128 €[3)]
- mit ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik: + 151 €[3)]
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 174 €**[3)]

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D1609

Dell™ Dimension™ 8300 „Johannesburg"

NEU! Serial-ATA Festplatten – bis zu 150 MB/s Datenbandbreite

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.60C GHz, 800 MHz PSB**
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz**
- 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- **DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, USB Wheel Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.099 €[5)]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 1.199 €

Upgrades

- **Dell™ 1800FP 18" TFT Display nur 637 €**
- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 104 €[3)]
- mit 1024 MB DDR-RAM, 400 MHz: + 93 €[3)]
- mit zusätzlicher 120 GB** Serial-ATA Festplatte: + 151 €[3)]
- **Aufpreis für 2.80 GHz, 800 MHz, nur 116 €**[3)]
- **Aufpreis für 3.0 GHz, 800 MHz PSB, nur 290 €**[3)]

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D2109

[5)]Alle Systempreise inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 30.09.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™, Inspiron™, TrueMobile™ und UltraSharp™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside® Logo, Centrino™, das Intel Centrino™ Logo und Pentium® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Die Teilnahme am Gewinnspiel ist unabhängig von einer Bestellung. Teilnehmen kann jeder außer den Mitarbeitern der Dell Computer GmbH und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 30.09.2003. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. **1)**Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **2)**Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **3)**Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **4)**Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 4600 „Dresden"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz**
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.**
- **128 MB Nvidia Geforce FX 5200, DVI, TV Out**
- **DVD+RW-Brenner (4/2,4x) & 16x DVD, Software**

• Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • 5.1 Dolby Digital Soundlösung • Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware • Dell Tastatur, Maus, 8x USB 2.0 • 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

849 €[5)]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 899 €**

Dell™ E151FPp 15" TFT Display nur 277 €
- mit 1024 MB DDR-RAM, 400 MHz: + 93 €[3)]
- mit ATi Radeon™ 9800 Grafik: + 116 €[3)]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.: + 128 €[3)]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[3)]**
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 290 €[3)]**

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D1509

Packende Game-Sessions mit Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 3.20 GHz.

Spielen bis zum Abwinken wird auch immer leichter. Denn mit der Performance des Dimension™ 4600 „Dresden" denkt selten einer ans Aufhören. 3-D-Welten sind an Realität kaum zu überbieten. Und Games bekommen einen neuen Kick. Der Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz, 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, die 120 GB** Festplatte und die Nvidia Geforce FX 5200 Grafik überzeugen auf der ganzen Linie. Und der Preis sowieso. Werden Sie pausenlos glücklich mit den genialen Systemen von Dell: www.dell.de



Dell™ Dimension™ 8300 „Tokyo"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz, 800 MHz**
- **1024 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz**
- **2 x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out**
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- **DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Maus, 3,5" Floppy, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.499 €[5)]

Systempreis ohne Monitor und Lautsprecher, inkl. 100 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.599 €**

Upgrades
- **Dell™ 1901FP HAS 19" TFT Display nur 927 €**
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 104 €[3)]
- mit Dell™ 1184 Wireless LAN Router und USB Adapter: + 232 €[3)]
- mit 6-in-1 Flash Card Reader: + 48 €[3)]

- **Aufpreis für 3.0 GHz, 800 MHz PSB, nur 174 €[3)]**
- **Aufpreis für 3.20 GHz, 800 MHz PSB, nur 348 €[3)]**

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D2208



Dell™ Inspiron™ 5150 „Pythagoras"

- **Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz**
- **512 MB DDR-SDRAM, 333 MHz**
- 40 GB** Festplatte
- **15" UltraSharp™ UXGA TFT Display (1600 x 1200)**
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **64 MB Nvidia Geforce FX Go 5200 Grafik**
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad
- Lithium Ionen Akku mit 96 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.549 €[5)]

Systempreis inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.599 €**

Upgrades
- mit DVD+RW-Brenner inkl. Software: + 139 €[3)]
- mit 60 GB** Festplatte: + 58 €[3)]
- mit Windows® XP Professional (OEM)[2)]: +70 €[3)]
- mit Dell™ Wireless LAN 802.11 b/g Karte: + 41 €[3)]

Finanzierung schon ab 50,93 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-I0709



Optional:
4 austauschbare Designs

Dell™ Inspiron™ 8600 „Leibniz" NEU!

- **Intel® Pentium® M Prozessor 1.40 GHz**
- **512 MB DDR-SDRAM, 333 MHz**
- 40 GB** Festplatte
- 15.4" UltraSharp™ WSXGA TFT Display (1680 x 1050)
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB Nvidia Geforce FX Go 5650 Grafik**
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- **Intel® Pro 2100 Wireless LAN Karte**

1.649 €[5)]

Systempreis inkl. 100 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.749 €**

Upgrades
- mit DVD+RW-Brenner inkl. Software: + 139 €[3)]
- mit 60 GB** Festplatte: + 58 €[3)]
- mit Windows® XP Professional und Office XP SB (OEM)[2)]: + 267 €[3)]

- **Aufpreis für 1.50 GHz nur 116 €[3)]**
- **Aufpreis für 1.70 GHz nur 580 €[3)]**

Finanzierung schon ab 54,22 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-I2309

Logitech Extreme Digital 3-D Joystick: 7 programmierbare Tasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter
nur 29 €[3)] zzgl. 12,80 € Versand

Logitech Wingman Formular Force GP Racing Wheel
- Force Feedback
- Robustes Design
- Inkl. Pedalen und Software

nur 57 €[3)] zzgl. 12,80 € Versand



Dell™ 2100 MP Projektor
Große Leistung zum erschwinglichen Preis. 1000 ANSI Lumen, Kontrast: 1800:1, SVGA Auflösung 800:600, nur 1,8 kg
nur 1.539 €[3)] zzgl. 12,80 € Versand

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für Unternehmen

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden 0800/5 33 55 40 97
Privatkunden 0800/5 33 55 60 10
www.dell.de

Tel. Mo.–Fr. 8–20 Uhr, Sa. 9–18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif · Fax 0180/5 22 44 01, 0,12 €/Min. bundesweit



Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, Fax 08 20/24 05 30 49, 0,15 €/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, www.dell.ch

Gewinnen und mitmachen

Bastler-Hardware

Ob edle Alu-Gehäuse, leistungsfähige Netzteile oder brandneue Grafikkarten - bei PC Games können Sie in diesem Monat richtig abräumen.



2x POWERCOLOR RADEON 9600 PRO Bravo (je ca. € 189,-)

Für 3D-Schlachten mit atemberaubenden Effekten ist die Powercolor Radeon 9600 Pro Bravo das Richtige. Dank 128 MByte Grafikspeicher und der Unterstützung von DirectX 9 ist die Pixelschleuder auch für alle Spiele-Kracher bestens geeignet. Casemodder freuen sich über die Leuchtdiode im Lüfter, die das Innenleben des PCs ins rechte Licht setzt.

3x FSP400PSN Netzteil mit 400 Watt (je € 99,-)

Mit 400 Watt hat das FSP400PSN genug Power, um selbst High-End-Rechner problemlos mit Strom zu versorgen. Auch wenn zahlreiche Gehäuselüfter und Festplatten gleichzeitig eingebaut sind, ist ein stabiler Betrieb möglich.

2x POWERCOLOR RADEON 9200 SE Bravo (je ca. € 69,-)

Die Powercolor Radeon 9200 SE Bravo ist die ideale Grafikkarte für Zweit- oder Arbeitsrechner. Dank der passiven Kühlung fällt der Beschleuniger nicht durch störende Betriebsgeräusche auf.

2x Gehäuse von Chenbro (je € 69,-)

Chenbro präsentiert einen durchgestylten Tower der Sonderklasse. Die Gestaltung macht Ihren Rechner auf jeder LAN-Party zum Hingucker. Aber auch die inneren Werte stimmen: Ein 120-mm-Lüfter findet Platz und die Laufwerkskäfige lassen sich ohne Herumgeschraube herausnehmen.

2x SAF 420 Netzteil (je € 99,-)

2x SAF 520 (je € 139,-)

5x CAK4-88T (je € 39,-)

Der Kühlkörper des CAK4-88T besteht aus extrem feinen Kupferlamellen. Ein integrierter Sensor passt die Lüfterdrehzahl je nach aktuellem Bedarf automatisch an. Auch den Athlon XP 3000+ kühlt der CAK4-88T noch problemlos.

5x FSP82 (je € 18,-)

Besonders leise verrichtet der FSP82 seinen Dienst. Der Luftstrom wird optimal verteilt, wodurch die Kühlungs-effizienz stark erhöht wird. Der kugelgelagerte Lüfter besticht durch die transparente Optik.





1x Lian Li PC-60H1 (je € 189,-)

Vom beliebten Hersteller Lian Li kommt mit dem 60H1 ein weiteres Gehäuse-Highlight. In dem Aluminium-Tower sind bereits drei Lüfter integriert. Über das Front-Pannel lassen sich USB-Geräte sowie Boxen und Lautsprecher anschließen.

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **PCGGEWINNSPIEL KENNWORT**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCG1" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (0,50 sfr/Min.) für die Schweiz.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 22. September 2003)

PC-Games-Charts (Seite 26)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGC LIEBLINGSSPIEL" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (0,50 sfr/Min.) für die Schweiz.

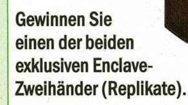
PC Games Most Wanted (Seite 24)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGM SPIELENAME" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (0,50 sfr/Min.) für die Schweiz.

GEWINNSPIELE (Teilnahmeschluss ist der 30. September 2003)

Die Enclave-Schwerter



Gewinnen Sie einen der beiden exklusiven Enclave-Zweihänder (Replikate).

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCG2" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (0,50 sfr/Min.) für die Schweiz.



* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12



PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.

Im Monat Juli haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Rainer Seeler aus Döbeln

Die Sony PlayStation 2: Carla Lünsmann aus Schwelm

Den Nintendo GameCube: Jörg Petersen aus Niebüll

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Max Becker aus Schliersee





„Abb. ähnlich"

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

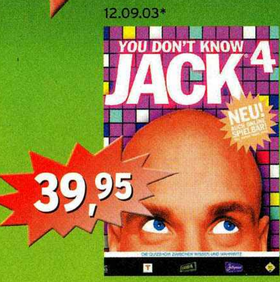
Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

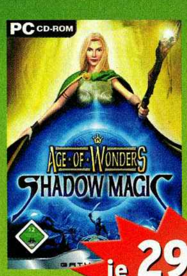
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Auch für PS2 und Xbox € 59,95

12.09.03*





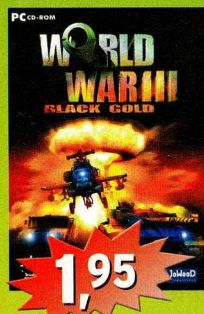
12.09.03*

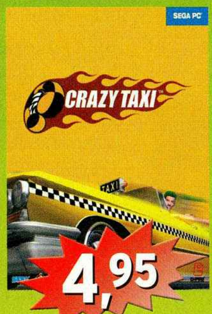


05.09.03*



Nur solange der Vorrat reicht!







Heiße Preise!

* Voraussichtlicher Erscheinungstermin



THE GREAT ESCAPE



TOP-DEMO ZU THE GREAT ESCAPE

Hol dir die abgefahrene
McMEDIA-Trendsetter-CD inkl.
spielbarer Demo des Toptitels „The Great Escape".
Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme!
Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten,
Spieletests, Tipps u.v.m.
Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur
in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab
ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

McMEDIA

Geeignet ab 16 Jahren

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topakutellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Generation Generäle: Was tun bei bösen Schnittverletzungen?

„Sie ... sind ... ü-ber-all", quäkt es düster vorausahnend aus dem Lautsprecher – in C&C Generäle marschiert und salutiert seit neuestem eine Blechbüchsen-Armee statt menschlicher Soldaten. Vom gnadenlos überzeichneten Original-Szenario inklusive unverhohlenen Parallelen zum damals dummerweise zeitgleich releasten Irakkrieg sind freilich allenfalls noch Grundmauern übrig. Spielwelt, Story, Vor- und Abspänne, Sprachausgabe – was einstmals allein zu Atmosphäre-Zwecken erdacht und entwickelt wurde, muss nachträglich wieder herausprogrammiert werden. Der Aufschrei der Fans ist verständlich, doch die Alternative zum für Hersteller und Spieler ärgerlichen Dosenpfand lautet: Spiel – und schlimmer: Add-on – dürften in Deutschland gar nicht erscheinen. Der für die Indizierung letztlich ausschlaggebende Realitätsbezug, den bei Blitzkrieg, Battlefield 1942, Operation Flashpoint, Medal of Honor: Allied Assault (dt.), im Kino und auf TV-Bildschirmen zu Recht niemanden juckt, wurde als „kriegsverherrlichend" gebrandmarkt – und ist Anlass für empfindliche Einschnitte. Electronic Arts wehrt sich gegen diese offensichtliche Ungleichbehandlung bekanntlich mit einer Klage gegen die BPjM, deren Ausgang aber ebenso unvorhersehbar ist wie der Zeitpunkt der Entscheidung – Juristen sehen bis dahin noch mindestens ein Jahr ins Land ziehen. C&C Generäle dürfte kein Einzelfall bleiben - auch Doom 3, Max Payne 2 und UT 2004 gelten durch die indizierten Vorgänger als quasi vorbestraft und per se irgendwie verdächtig. Zum Glück haben sich erste Zensur-Gerüchte bei der deutschen Half-Life 2-Version (grünes Blut, Roboter statt Menschen) als bloße Spekulation entpuppt. Wär ja noch schöner: Fehlt nur noch, dass eine Roboter-Stimme „Unerlaubte Schussverletzung" krächzt und dann klappernd, aber physikalisch korrekt vornüber kippt, während die schmerzverzerrte Mimik die Gesichts-Schweißnähte zum Quietschen bringt...

XIII

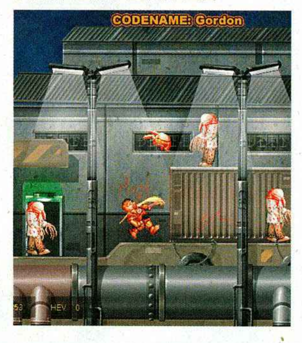
Comic-Shooter mit bekannten Synchronsprechern



Wie bereits bei **Splinter Cell**, in dem der Protagonist Sam Fisher von der deutschen Stimme von Nicolas Cage gesprochen wurde, setzt Ubi Soft auch im Ego-Shooter **XIII** auf hochwertige Synchronisation. Schauspieler Ben Becker (Bild), bekannt aus Filmen wie **Comedian Harmonists** oder **Schlafes Bruder**, leiht seine Stimme dem Hauptdarsteller XIII, die weibliche Hauptrolle der Major Jones übernimmt Denesch Zoudé (**Wilde Zeiten**, **Polizeiruf 110**). Für die Rolle des Antagonisten konnte Ubi Soft ebenfalls Prominenz gewinnen: Rolf Schult, Sprecher von Patrick Stewart, Robert Redford und Sir Anthony Hopkins, spricht Mongoose. Außerdem dabei: Niels Clausnitzer, Synchronstimme von Roger Moore, und Otto Mellies, normalerweise als Christopher Lee zu hören.

CODENAME: GORDON

Half-Life 2 in 2D



Half-Life 2 sorgt unter anderem wegen der spektakulären 3D- und Physik-Engine für Furore. Dass Gordon auch anders kann, zeigt das Team von www.halflife2d.com: Das Fan-Projekt **Codename: Gordon** ist ein 2D-Jump&Run im Stil von **Duke Nukem 1** und **2** oder **Commander Keen**, dabei basieren Levels, Waffen und Gegner auf **Half-Life 2**. Der Download des witzig gemachten Geschicklichkeitsspiels ist übrigens kostenlos.

SCHLAGANFALL

Monstergrillen als Reha-Maßnahme?

Computerspielen ist schlecht für die Gesundheit? Ganz und gar nicht, wenn man der renommierten Medizinerzeitschrift **Medical Tribune** glauben darf. Gestützt auf amerikanische Studien, berichtet das Blatt, dass Patienten nach einem Schlaganfall oder einer Glaukom-Operation (Grüner Star) ihr Seh- und Reaktionsvermögen schneller wiederherstellen könnten, wenn sie sich mit rasanten Computerspielen beschäftigen. Wirkungsvoll seien allerdings nur Actionspiele: Titel anderer Genres, beispielsweise das Denkspiel **Tetris**, hätten keine gesundheitliche Verbesserung zur Folge.



PC GAMES UNTERSTÜTZT PROJEKT LEBENSRAUSCH

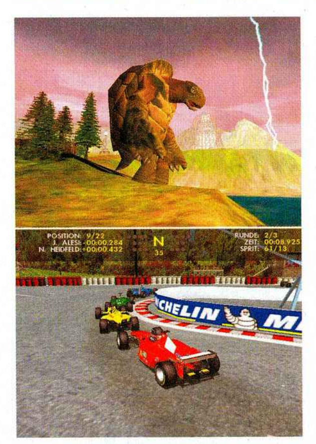
Drogenprävention durch Computerspiele

Getreu dem Motto „Aufklärung ist der beste Schutz" läuft seit dem 21. August die Aktion Lebensrausch. Ins Leben gerufen wurde das Projekt durch die Landeskriminalämter der fünf neuen Bundesländer sowie die IKKs Sachsen-Anhalt und Brandenburg-Berlin in Zusammenarbeit mit PC Games. Das erklärte Ziel der Initiative: Unter www.lebensrausch.com sollen junge Menschen über Drogen und Sucht im Allgemeinen aufgeklärt werden, in der Hoffnung, so die Zahl der Erstkonsumenten zu verringern. Die erste Aktion ist ein groß angelegter Wettbewerb, bei dem Kinder und Jugendliche Spiele, Bildschirmschoner und Ähnliches erstellen sollen, die sich mit Alltagsproblemen wie Drogen, Sucht und Gewalt auseinander setzen. Eigenkreationen schicken Sie bitte bis zum 31. Mai 2004 an die fjp media, Postfach 1442, in 39004 Magdeburg; die besten Einsendungen werden mit hochwertigen Sachpreisen prämiert.



SOMMERAKTION

Zwei zum Preis von einem



Wenn Sie diesen Sommer einen Vollpreistitel aus dem EA-Sortiment bestellen, erhalten Sie als Gratisextra wahlweise **F1 2001** oder den Aufbau-Strategie-Klassiker **Black & White**. Die Sommeraktion gilt unter anderem für Hits wie **FIFA 2003**, **Fußballmanager 2003**, **Delta Force: Black Hawk Down** und **Battlefield 1942**. Zur Bestellseite von EA kommen Sie über den Webcode 22GJ auf www.pcgames.de.



VIVENDI UNIVERSAL

Publisher kauft Gamebryo-Lizenz

Vivendi Universal wird künftig plattformübergreifend auf die Gamebryo-Engine des Entwicklers NDL setzen. Bislang wurde die Software bereits von Mythic Entertainment bei der Programmierung von **Dark Age of Camelot** und Bethesda für **Morrowind** verwendet. Lars Bishop, Technikvorstand von NDL, zeigt sich erfreut: „Gamebryo weist ein flexibles Gerüst für die Spieleentwicklung auf, das leicht an die individuellen Erfordernisse eines Entwicklungsteams angepasst werden kann."

Weniger Star Wars bei Lucas Arts

Nachdem das Lucas-Arts-Portfolio während der vergangenen Jahre nicht zuletzt wegen Episode 1 und 2 vorwiegend aus Star-Wars-Titeln bestand, wird nun ein ausgeglicheneres Sortiment angestrebt: „Mit Titeln wie Sam & Max 2 möchten wir Leute wiedergewinnen, die früher loyale Kunden von Lucas Arts waren", so Vize-Marketingchefin Mary Bihr.

Offizieller Doom-3-IRC-Channel

Auf dem Chatserver irc.enterthegame.com werden im Channel #doom3 künftig Fragen rund um den für Anfang 2004 angekündigten Ego-Shooter beantwortet. Rede und Antwort stehen unter anderem Brian Tapper Davis, Mitarbeiter der Quakecon 2003, und Jim Black, Pressesprecher von Nvidia.

Wanted Guns

Noch diesen Winter soll Wanted Guns vom schwedischen Entwickler Iridon Interactive (Pure Pinball) erscheinen. Das Wildwest-Actionspiel wird im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedelt sein und sowohl Taktik- also auch Ego-Shooter-Elemente beinhalten.

Rayman im TV

Im November wird der Action-Adventure-Held Rayman in einer vierteiligen Serie auf SuperRTL zu bewundern sein. Die Kurzfilme sind ähnlich wie Toy Story komplett gerendert und sollen sich nah an den quietschbunten, witzig animierten Rayman-Spielen orientieren.

Quake 4 mit Fahrzeugen

Tim Willits, Lead Designer bei id Software, hat in einem Interview mit dem US-Magazin HomeLan Fed erste Informationen über Quake 4 preisgegeben: Das Sci-Fi-Szenario wird ähnlich wie Quake 2 an einen intergalaktischen Krieg erinnern, außerdem werden erstmals in der Serie auch Fahrzeuge implementiert.

100.000 C&C Generäle

In einem Gespräch mit der Fachzeitschrift MCV äußerte sich EAs Europa-Geschäftsführer Dr. Jens-Uwe Intat optimistisch bezüglich C&C Generäle: Bislang sei mit C&C Generals erst die Hälfte der Erwartungen abgedeckt worden, EA rechne mit mindestens 100.000 abgesetzten Exemplaren. Den Test des Spiels lesen Sie auf Seite 94.

Was macht eigentlich ... Jens Onnen?



Manager-Veteranen werden mit einem glückseligen Lächeln an die Zeit zurückdenken: 1991 erschien mit dem Bundesliga Manager Professional von der damals noch unbekannten Firma Software 2000 der erste PC-Fußballmanager. Zwölf Jahre später können die Entwickler Werner Krahe und Jens Onnen auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken: Ihre Firma Software 2000 ist pleite und auch das neue Projekt Heart-Line hatte nach der Insolvenz der Mutterfirma Phenomedia alles andere als einen guten Start. Wie Heart-Line wieder zu den großen Konkurrenten EA Sports (Fußballmanager 2004) und Ascaron (Anstoß 4) aufschließen will, warum er den Managerspielen die Treue hält und wie es mit dem Duo Krahe und Onnen weitergeht, verrät Jens Onnen im Gespräch mit PC Games.

PC Games: Wie haben sich Spielebranche und Umfeld deiner Einschätzung nach seit der Anfangszeit bei Software 2000 geändert?

Onnen: „Klar, der Wettbewerb ist schon brutal geworden. Früher gab es – zunächst – nur den **Bundesliga Manager**. Und zu zweit, wie damals, kann man jetzt auch nichts mehr reißen. Solche Dinger wie **Kurt**, **Kicker 1** und **Kicker 2**, die Andi, Werner und ich mit nur einem freien Grafiker alleine gestemmt haben, sind heutzutage wohl nicht mehr möglich. Außerdem kommt es leider zu einem großen Teil auf das Marketing an und da haben die Kleineren gegen – in unserem Fall – EA wesentliche Nachteile, auch wenn das Produkt mithalten kann."

PC Games: Der **Fußballmanager Pro** ist gerade fertig gestellt, welche Ziele oder Projekte verfolgt ihr jetzt?

Onnen: „Auf den **Fußballmanager Pro** bauen wir schon grundsätzlich auf; vor allem die neue Live-Engine wird ein zentrales Element bleiben. Es wird aber in jedem Fall in puncto Gameplay und Oberfläche etwas ganz Neues kommen, wir haben da schon viele echt innovative Ideen, die so noch niemand umgesetzt hat."

PC Games: Warum habt ihr im **Fußballmanager Pro** auf übliche Features wie den Textmodus verzichtet?

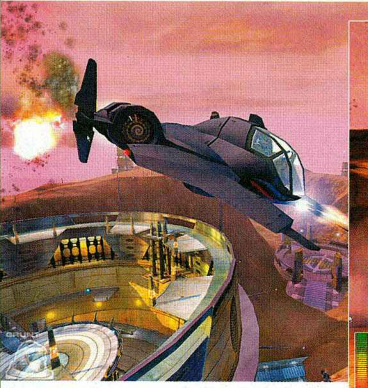
Onnen: „Man muss immer eine Balance zwischen ‚easy playing' und ‚Menümonster' finden. Der Textmodus ist ja auch nur dann besonders wichtig, wenn die Spielszenen als langatmig eingestuft werden. Wir hoffen, dass dies bei unserem **Fußballmanager Pro** nicht der Fall ist, zumal wir – wie immer – besonderen Wert auf die Umsetzung der taktischen Anweisungen gelegt haben. Das heißt aber nicht, dass der Textmodus und andere Features im nächsten Projekt auch fehlen werden."

PC Games: Schon bei Software 2000 habt ihr euch sehr auf Managerspiele konzentriert. Woher kommt diese Affinität zu WiSims?

Onnen: „Wie heißt es so schön: Schuster, bleib' bei deinen Leisten. Wirtschaftlich gesagt: Wir bauen unsere Kernkompetenz konsequent weiter aus. Sportmanagementspiele sind immer gefragt und im nächsten Jahr wird's garantiert einen echten Knaller von uns geben."

PC Games: Welches deiner bisherigen Spiele hältst du für das gelungenste und warum?

Onnen: „Von den älteren ist das sicher der **Bundesliga Manager Professional**, weil er so schön übersichtlich und trotzdem spannend war. Der **Kicker 2** war für mich auch eine runde Sache: extrem leistungsfähig, aber nicht mit Unwichtigkeiten überladen – perfekt für Profis."





CDV

Hoffen auf **Breed**

Der Karlsruher Publisher CDV verspricht sich viel vom für den 26. September angekündigten Ego-Shooter **Breed**: In Deutschland und den USA sollen ungefähr 240.000 Stück verkauft werden. Der Erfolg wäre auch bitter nötig: Nach dem **Himmel & Hölle**-Flop und einigen Release-Verzögerungen mussten die Badener ein Minus von rund vier Millionen Euro im zweiten Quartal 2003 hinnehmen. Aufgrund der finanziellen Schwierigkeiten wurden erneut 20 Mitarbeiter entlassen und das Projekt **Galaxy Andromeda** (vorher **Imperium Galactica 3**) eingestellt.

VUD

Spielemarkt in **Deutschland legt zu**

Durchwachsenen Konjunkturdaten und stetigen Raubkopiererzahlen zum Trotz konnte die Spielesoftware-Industrie einen deutlichen Zuwachs im letzten Geschäftsjahr verzeichnen: Nach einem Bericht des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) legte der Markt für PC-Spiele um satte 7,8 Prozent zu, bei Konsolenspielen beträgt das Wachstum sogar 9,2 Prozent. Die Zahlen basieren auf einer Studie des Markforschungsinstituts GfK.

DIE KLAPPERSCHLANGE

Namco sichert sich **Filmrechte**

Namco hat sich die Rechte an den beiden Action-Filmen **Die Klapperschlange** und **Flucht aus L.A.** gesichert. Der Spielehersteller möchte im Jahr 2005 den ersten **Klapperschlangen**-Shooter veröffentlichen. Regisseur John Carpenter und Hauptdarsteller Kurt Russell (im Film: Snake Plissken) sollen die Möglichkeit haben, sich maßgeblich an der Entwicklung der Spiele zu beteiligen.

PC GAMES HARDWARE

Internet-Geheimnisse

Seit dem 20. August finden Sie das neue **PC Games Hardware**-Sonderheft **Internet-Geheimnisse** am Kiosk. Auf 74 Seiten werden Internet-Neulinge und Fortgeschrittene über die Feinheiten des Online-Handels bei Ebay und die besten Sparmöglichkeiten im World Wide Web informiert. Außerdem erfahren Sie die praktischsten Tipps für Online-Spiele und sicheres Surfen. Zusätzlich auf DVD: insgesamt zwölf Vollversionen, unter anderem Steganos Security Suite 4 und WinOptimizer 2000.



www.space-colony.de

BAUTAFEL

Hier entsteht demnächst eine

SPACE COLONY

Die komfortable Ausstattung wird Sie erfreuen:
Klimaanlage, Fitnessstudio, Sauna, Bar, Golfplatz, Grünanlagen, Disco, 10-Sterne-Hotel und vieles mehr!

Bauherr, Planung und Ausführung:
Sie ganz alleine!

Spielen erlaubt!
Aliens haften für ihre Mutanten

PC CD-ROM
SPACE COLONY
GATHERING

Space Colony - Die All umfassende Aufbau- und Alltagssim



FIREFLY



SASSENBACH.DE

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Sächsische Daddel-Messe oder internationale Game-Show?

Die zweite Games Convention ist zu Ende, Zeit für die Bilanzen. Für die Veranstalter, die Messe Leipzig und den VUD, ist das Resümee eindeutig: Die „Dschee-See" war ein voller Erfolg. Mehr Aussteller, mehr Journalisten, mehr Besucher, mehr von allem. Während sich Veranstalter, Industrie und Handel nach der Premiere im letzten Jahr von der positiven Resonanz noch vorsichtig überrascht zeigten, lesen sich die aktuellen Pressemitteilungen regelrecht euphorisch. Da werden der „perfekte Consumer-Event" und das „exzellente Konzept" gelobt und „höchste Erwartungen übertroffen". Kein Wunder, dass fast alle Aussteller ihre GC-Teilnahme für das nächste Jahr bereits angekündigt haben. Doch ist ein „Größer-Schöner-Lauter-Motto" alleine der Erfolgsgarant? Nein. Bestes Beispiel dafür, dass Hochmut vor dem Fall kommen kann, ist die ECTS (European Computer Trade Show) in London. Mitte der Neunziger Jahre noch zweimal pro Jahr veranstaltet und neben der E3 der größte Branchen-Treffpunkt für Handel, Hersteller und Medien, fristet die englische Spielemesse mittlerweile nur noch ein kümmerliches Dasein. Dabei haben die ECTS-Bosse stets vollmundig ihren Anspruch als europäische Leitmesse formuliert. Dagegen hält man sich beim VUD weitestgehend zurück: „Wer den Anspruch auf Internationalität erhebt, läuft in Gefahr, den wichtigen eigenen Markt zu vernachlässigen", heißt es aus dem Branchenverband. Wer genauer hinschaut, bemerkt aber, dass die GC-Verantwortlichen längst die Weichen für eine internationale Ausrichtung gestellt gaben. Gleich drei messeflankierende Premieren untermauern das: Die „GC/DC", eine Games Developer Conference in den Vortagen der Messe, die Prämierung der besten Messespiele „Best of GC" und nicht zuletzt der neu ins Leben gerufene Consumer-Award „G.A.I.A." sind geeignete Werkzeuge, um der Games Convention auch international noch mehr Gewicht zu verleihen. Irgendwann müssen sich die Spielehersteller entscheiden zwischen regionaler Daddel-Messe oder internationaler Game-Show. Vielleicht wird schon die GC 2004 eine Antwort geben können. CHRISTIAN MÜLLER

3DO

Ubi Soft, Namco und Microsoft **kaufen 3DO-Lizenzen**



Nach Angaben der Nachrichtenagentur Reuters hat Ubi Soft sich die Verwertungsrechte der Serien **Heroes of Might and Magic** und **Might and Magic** für 1,3 Millionen Dollar vom insolventen Publisher 3DO gesichert. Ebenfalls verkauft wurden die Rechte an der Engine von **High Heat Baseball**: Der Zuschlag ging für eine nicht genannte Summe an Microsoft, während Namco Hometek 1,5 Millionen für **Street Racing Syndicate** ausgegeben hat.

BIOWARE

Zusammenarbeit mit **Lionheart-Entwickler**



US-Entwickler Obsidian Entertainment soll künftig an der Entwicklung von Titeln bekannter Bioware-Marken, etwa **Baldur's Gate**, beteiligt sein. Mitgründer von Obsidian ist Feargus Urquhart, der bereits bei **Lionheart** und **Icewind Dale 2** mitgewirkt hat. Präzise Pläne wurden zwar noch nicht bekannt gegeben, allerdings hat Obsidian bereits die Arbeit an einem geheimen Rollenspielprojekt aufgenommen.

ASCARON

Vermeer 2 von Take 2

Im Vorfeld der Games Convention hat Ascaron einen Nachfolger der beliebten Handelssimulation **Vermeer** angekündigt, Details zum Spiel wurden allerdings noch nicht verraten. Genau wie **Sacred** (Bild), **Port Royale 2** und **Tortuga** wird auch **Vermeer 2** von Publisher Take 2 vertrieben.



JOINT OPERATIONS

Multiplayer-Shooter erst 2004

Novalogics ursprünglich für Ende 2003 angekündigter Shooter **Joint Operations** wird erst Anfang nächsten Jahres erscheinen – Gründe für die Verschiebung wurden nicht genannt. Ähnlich wie in **Battlefield 1942** wird es in **Joint Operations** möglich sein, gleichzeitig Luft- und Landeinheiten zu nutzen, zusätzlich dürfen Sie auf Wasserfahrzeuge zurückgreifen. Bis zu 64 Spieler sollen sich in Kampfgebieten im Indonesien der nahen Zukunft bekämpfen.



URHEBERRECHT

Raubkopierer-Nest ausgehoben

Bei einer Hausdurchsuchung in Merseburg (Sachsen-Anhalt) ist der Kriminalpolizei ein kleiner Erfolg im Kampf gegen Raubkopierer gelungen: Gemeinsam mit einem Ermittler der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen konnten die Beamten auf einem abgelegenen Firmengelände insgesamt drei PCs, einen Server, sieben Festplatten und unzählige Raubkopien sicherstellen, die eindeutig zur Herstellung von illegalen Duplikaten benutzt wurden.

Hitman 3

Eidos bestätigt in einer Pressemitteilung, was sich seit einigen Wochen hartnäckig als Gerücht hält: Der dritte Teil des Taktik- und Schleich-Shooters Hitman kommt! Das Spiel wird den Untertitel Contracts tragen und 2004 erscheinen.

Hilfe für Northstar Developers

Im Vorfeld der Games Convention hat die Entwickler-Vereinigung Northstar Developers einen Messezuschuss beim Land Niedersachsen beantragt. Die Hannoveraner Regierung zeigte sich großzügig: Der Zusammenschluss, zu dem unter anderem die 4head Studios (Die Gilde) gehören, bekommt die Hälfte der Messekosten erstattet.

Sony verpflichtet Entwickler

Sony Online Entertainment (Everquest, Star Wars Galaxies) hat mit Lodestone Games und SolWorks zwei unabhängige Entwickler für zwei noch nicht näher spezifizierte Projekte verpflichtet. Lodestone arbeitete bereits am Multiplayer-Shooter Planetside mit.

Was nun, Carmack?

Id-Chefprogrammierer John Carmack überlegt, wie es nach Doom 3 weitergehen soll. Nach seinen Worten soll das nächste Spiel ausnahmsweise keine Fortsetzung, sondern etwas komplett Neues sein. Auch einem neuen Genre sei er nicht abgeneigt. Details nannte er jedoch keine.

Verkaufshit: Frozen Throne

Laut Vivendi Universal wurden in den ersten beiden Verkaufstagen 65.000 Exemplare des Warcraft-3-Add-ons Frozen Throne verkauft. Weltweit wurde das Spiel bereits mehr als eine Million Mal gekauft.

Electronic Arts investiert

Publisher Electronic Arts investiert 100 Millionen US-Dollar in sein Hollywood-Studio in Playa Vista im Westen von Los Angeles. Die luxuriöse Campus-Ausstattung soll einen Beachvolleyball-Platz, ein Basketball-Feld, einen Fitnessbereich sowie Wireless LAN bieten.

Inoffizieller X-Com-Ableger

Altar Interactive (Original War) hat einen Erscheinungstermin für das Taktik-Spiel UFO: Aftermath bekannt gegeben. Demnach wird das Spiel im Oktober dieses Jahres vom Publisher Vidis veröffentlicht.

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

Interaktive Talent-Suche von Codemasters

Zumindest Fans von Küblböck und Co. wird's freuen: Neben der zweiten **Deutschland sucht den Superstar**-Staffel kommt zu Weihnachten auch noch die Umsetzung für den PC. Anhänger der Talentshow dürfen sich dann einen ganz eigenen Kandidaten zusammenstellen und sich durch Vor- und K.-o.-Runde bis ins Finale trällern. Ob die kultige deutsche Jury rund um Onkel Stein und Dieter Bohlen zu Wort kommt, ist leider noch nicht raus; laut Codemasters steht eine Entscheidung allerdings im Laufe der nächsten Wochen bevor.



LORDS OF EVERQUEST

Everquest-Strategical kommt im November

Sie können es kaum abwarten, sich als Feldherr in der **Everquest**-Welt Norrath zu profilieren? Im November ist es endlich so weit: **Lords of Everquest** erscheint in Deutschland. Ein taggenaues Datum wollte Publisher Ubi Soft allerdings noch nicht nennen. Das Echtzeit-Strategiespiel orientiert sich stark am thematisch verwandten Hit **Warcraft 3**, so gibt es beispielsweise Helden mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten und einen am Battle.Net angelehnten Online-Dienst.





TOMB RAIDER

Die Wiege des Lebens ausgebremst?

Nach einem nur mäßigen Startwochenende des neuen **Tomb Raider**-Films **Die Wiege des Lebens** äußerte Paramounts Vertriebschef Wayne Lewellen sich enttäuscht: „Das Einzige, womit wir das in Verbindung bringen können, ist, dass die Spieler nicht gerade glücklich über das neueste **Tomb Raider**-Videospiel waren – und die sind unser Kernpublikum."

ANNO 1503

Siedler-Erfinder macht Anno-Brettspiel

Ist das der versprochene Multiplayer-Modus? **Die Siedler von Catan**-Autor Klaus Teuber arbeitet nach eigenen Angaben bereits seit geraumer Zeit im Auftrag des Kosmos-Verlages an der Brettspielfassung des Aufbau-Bestsellers. Erstmalig begutachten dürfen Spielefans das Werk vom 23. bis zum 26. Oktober auf der Spiel '03 in Essen, erscheinen soll das Strategiespiel dann Anfang November.



HORDES OF THE UNDERDARK

Fakten zum Neverwinter-Nights-Add-on

Die Zusatz-CD enthält eine Singleplayer-Kampagne mit etwa 20 Stunden Spieldauer. Im Lieferumfang befinden sich zudem neue Prestige-Klassen wie der „Shifter"-Druide, der seine Gestalt verändern kann, neue Fertigkeiten und Zauber wie Schutz- und Charisma-Verbesserungen sowie zusätzliche Waffen und Soundtrack-Stücke. Der Level der Charaktere erhöht sich auf maximal 40. Voraussichtlicher Erscheinungszeitraum: November 2003.


Baust du noch oder spielst du schon?
TRUMPF GAME
PC JOKER
(08/03)
87%
PC Games
(05/03)
„Wer hätte gedacht, dass ein Strategiespiel aus Deutschland besser aussieht und mehr Features bietet als Age of Mythology?"
Mehr Spannung und Dramatik in No Man's Land!
Der einzigartige Mix aus Story und Action mit kolossalen Seeschlachten, Spezialeinheiten, Kopfgeldjägern und der Eisenbahnbattle.
In No Man's Land geht's von Anfang an richtig zur Sache!
PC CD-ROM
No Man's LAND
Fight For Your Rights!
POWERED BY gamespy
RELATED DESIGNS
cdv
www.cdv.de
Internet:
WWW.NOMANS-LAND.COM
Release:
AUGUST 2003

Defender of the Crown

Voraussichtlich im vierten Quartal 2003 veröffentlicht Publisher Capcom das Action-Adventure Robin Hood: Defender of the Crown. Das Remake des Amiga-Klassikers stammt von Entwickler Cinemaware, der bereits für den ersten Teil verantwortlich zeichnete.

Termite Games umbenannt

Das Entwicklerstudio Termite Games (New World Order) hat sich in Project Three Interactive AB umbenannt. Die Schweden wollen sich auf die Weiterentwicklung ihrer DVA-Grafik-Engine konzentrieren. Die Lizenz der Technologie soll an andere Entwickler verkauft werden.

Ex-Topware-Vorstand verurteilt

Die drei Ex-Topware-Vorstände Dirk Hassinger, Dirk Jantz und Siegfried Sorg sind vom Landgericht Mannheim wegen Steuerhinterziehung in Millionenhöhe zu 500 Stunden sozialer Arbeit verurteilt worden. Bekannt wurde Topware durch Hits wie Earth 2150 oder das Telefonverzeichnis D-Info.

Yager nur auf DVD

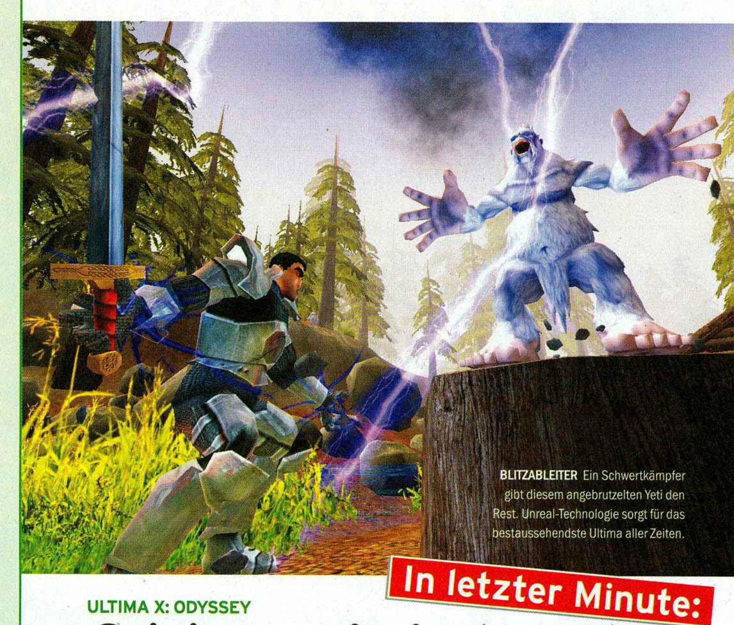
THQ bestätigte gegenüber PC Games, dass das Action-Spiel Yager ausschließlich auf DVD erscheint. Andernfalls hätte der Titel aufgrund seines Umfangs auf bis zu acht CDs veröffentlicht werden müssen. Extras werden leider nicht auf den Silberling gepresst. Der Termin: 26. September 2003.

Von id zu Ensemble

Industrieveteran Graeme Devine, der bislang unter anderem als Projektleiter an id Softwares Doom 3 gearbeitet hatte, wechselt zu den Ensemble Studios (Age of Mythology). Devine wird sich dort vor allem auf den Bereich Spiel-Design konzentrieren.

Call-of-Duty-Soundtrack

Michael Giacchino, Komponist des orchestralen Soundtracks von Medal of Honor: Allied Assault (dt.), konnte von Activision für den Soundtrack des ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Ego-Shooters Call of Duty verpflichtet werden.



BLITZABLEITER Ein Schwertkämpfer gibt diesem angebrutzelten Yeti den Rest. Unreal-Technologie sorgt für das bestaussehendste Ultima aller Zeiten.

In letzter Minute:

ULTIMA X: ODYSSEY

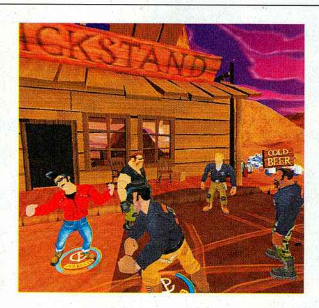
Origin **reanimiert Avatar**

Wir mussten nicht durch Moongates gen Britannia steigen, sondern nur mal schnell im Flieger nach San Francisco zischen. Hier enthüllte Electronic Arts **Ultima X: Odyssey** sogar in spielbarer Form. Obwohl der „Neue" ein gebührenpflichtiges Online-Spiel ist, handelt es sich nicht um einen Nachfolger zu **Ultima Online**. Senior Producer Rick Hall: „**Ultima X** dreht sich mehr um Kämpfe, Abenteuer und darum, dass du ein epischer Held bist. Es kehrt zu den Wurzeln der Serie zurück und hat das Flair eines Einzelspieler-Titels." Nimmt man einen der über 300 Aufträge an, wird quasi eine „Privat-Version" der zu besuchenden Lokalitäten für Sie und Ihre maximal achtköpfige Party generiert, so dass Sie sich ungestört der Quest widmen können. Im Laufe der Mission haben Sie immer wieder die Wahl zwischen verschiedenen Aktionszweigen. Es gibt keine richtigen oder falschen Wege, je nach Entscheidung sammelt der Charakter in anderen Tugenden Punkte, beispielsweise in „Mut" statt „Gerechtigkeit". Pro Tugend lassen sich zehn Ränge erklimmen und vier Sonderfertigkeiten lernen. Sobald der höchste Level in einer Sparte erreicht ist, dürfen Sie neue Charaktere als „Gefolgsleute" generieren, die mit Startvorteilen ausgestattet

FULL THROTTLE 2

Das Aus für Biker Ben

„Ach du Schande", war in vielen Internetforen von Adventure-Fans zu lesen, nachdem die ersten Screenshots und Fakten von **Full Throttle 2** erschienen waren: Aus dem Rätsel-Klassiker drohte ein ähnlicher actionlastiger Genremix mit liebloser 3D-Grafik zu werden. Jetzt hat Lucas-Arts-Chef Simon Jeffery ein Einsehen: Das zweite Abenteuer von Biker Ben wird nicht erscheinen. Man wolle die vielen Fans nicht enttäuschen, gibt Jeffery als Grund an.



sind und die Level-Obergrenze für den Anfangshelden anheben. Langfristiges Spielziel: die höchsten Gipfel in allen Tugend-Gebieten erreichen, damit Ihr zentraler Charakter den Status „Avatar" erhält. **Ultima X** soll besonders leicht zugänglich sein. Dazu passt die direkte Action-Steuerung: Ein Klick mit der linken Maustaste löst ohne Verzögerung eine Attacke aus. Schnell-Klicker hauen also häufiger, aber mit reduzierter Trefferwahrscheinlichkeit zu. Wenn Sie hingegen die rechte Maustaste betätigen, erhöhen Sie den Verteidigungswert Ihres Helden während der Schlacht. Diese Defensiv-Stütze kostet „Power", eine geistige Energie, die Sie auch für den Einsatz von Zaubersprüchen benötigen. Vier verschiedene Karrierepfade stehen zur Wahl: „Blade" (Kämpfer, Ritter, Barbar), „Balance" (Barde, Totenbeschwörer, Paladin), „Arcane" (Magier, Zauberer, Tinker) und „Nature" (Druide, Waldläufer, Hirte). Eine weitere Besonderheit: Es gibt „intelligente" Ausrüstungsgegenstände, die durch Benutzung ihre eigenen Erfahrungspunkte sammeln und immer besser werden. Wenngleich man eine völlig neue Spielwelt namens Aluncinor bereist, erinnern einige der 55 Regionen an klassische Serienschauplätze aus Britannia. Ausgesprochen modern gibt man sich bei der Technologie und wählte die **Unreal Warfare**-Engine von Epic, die abwechslungsreiche Landschaften und imposante Dungeons rendert. **Ultima X: Odyssey** soll im 1. Quartal 2004 in den USA und Japan erscheinen. Der genaue Deutschland-Start steht derzeit nicht fest, aber das soll nur eine Frage der Zeit sein, wie uns EA-Origin-Studioleiter Andy Hollis versicherte: „Europa war für uns in der Vergangenheit ein guter Markt und wir werden ihn wieder stark angehen."



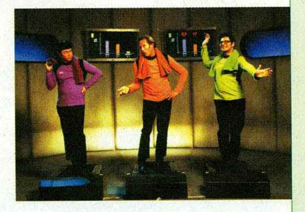
MEINE KRAGENWEITE Anzahl und Stärke der Gegner richtet sich nach Größe und Level der Helden-Party.

BODENHAFTUNG Es gibt zwar Gargoyles als Spielerrasse, aber Flugfähigkeiten bleiben Monstern vorbehalten.

TAKE 2

Spiel zum zweiten **Bully-Film angekündigt**

Rechtzeitig zum Kinostart von Michael „Bully" Herbigs neuem Streifen **(T)raumschiff Surprise – Periode 1** veröffentlicht Take 2 am 22. Juli 2004 das offizielle PC-Spiel zum Film. Die Entwicklung obliegt den **Moorhuhn**-Erfindern von Phenomedia, trotzdem soll es sich nach Herstellerangaben um ein „richtiges" Spiel handeln.



Die 10 **beliebtesten Szenarien für Computerspiele**

1 Fantasy



Bekannte Vertreter: Warcraft 3, Gothic 2
Kommende Spiele: Spellforce, Herr der Ringe
Eigentlich für Rollenspiele prädestiniert, boomen Fantasy-Szenarien nicht zuletzt dank Blizzards **Warcraft**-Reihe auch in anderen Genres.

2 Zweiter Weltkrieg



Bekannte Vertreter: Sudden Strike, Battlefield 1942
Kommende Spiele: Codename: Panzers, Commandos 3
Trotz des nicht ganz unproblematischen Szenarios stürzen sich Spieler immer noch gerne in Deutschlands dunkle Vergangenheit.

3 Science-Fiction



Bekannte Vertreter: Elite Force 2, Wing Commander
Kommende Spiele: Half-Life 2, Star Wars: KotOR
Star Wars- und **Star Trek**-Lizenzen halten das Szenario nach wir vor am Leben. Weltraum-Shooter feiern mit **Freelancer** und **X2** ein Comeback.

4 Mafia



Bekannte Vertreter: Mafia
Kommende Spiele: Chicago 1930
Während die Trilogie **Der Pate** unter Cineasten zum Pflichtprogramm gehört, entdecken Spielentwickler die Dons erst langsam für sich.

5 Mittelalter



Bekannte Vertreter: Anno 1503, Stronghold
Kommende Spiele: Castle Strike, Thief 3
Kolossale Festungen und stattliche Ritter finden sich bis jetzt vor allem im Strategie-Genre. Wann kommt der erste Ego-Shooter mit Pferd und Schwert?

6 Near-Future



Bekannte Vertreter: Command & Conquer, Half-Life
Kommende Spiele: Half-Life 2
Hätten ältere Vertreter dieses Genres Recht behalten, wäre die Welt bereits mehrfach untergegangen. Dennoch stets spannend, was uns erwarten könnte.

7 Endzeit



Bekannte Vertreter: Blade Runner, Deus Ex
Kommende Spiele: Deus Ex 2
Schmutzige Mega-Metropolen, deren zwielichtige Bewohner mit futuristischen Vehikeln unterwegs sind. Das Genre lebt von seiner düsteren Atmosphäre.

8 Alternative Geschichte



Bekannte Vertreter: C&C: Alarmstufe Rot
Kommende Spiele: –
„Was wäre wenn?" Eine Frage, die sich auch PC-Games-Leser des Öfteren stellen und dieses Szenario auf Platz 8 wählen.

9 Vietnamkrieg



Bekannte Vertreter: Platoon, Vietcong
Kommende Spiele: Battlefield Vietnam
Wurde das Szenario bisher kaum berücksichtigt, hat **Vietcong** die Lust auf Dschungelschlachten geweckt, bald kommt das neue **Battlefield**.

10 Kalter Krieg



Bekannte Vertreter: Operation Flashpoint
Kommende Spiele: –
Kalter Kaffee, meinen die PC-Games-Leser. Lediglich Platz 10 für die brisanten Polit-Thriller der Nachkriegszeit.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern

EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.



MITTELALTER

Befehligen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.



IMPERIALES ZEITALTER

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.



ERSTER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals.**



RUSSLAND

FRANKREICH

KOREA

DEUTSCHLAND

USA

ENGLAND

CHINA

ECHTZEIT-STRATEGIE
SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

AB HERBST 2003.

EMPIRESRTS.DE

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen



JEDI KNIGHT 3 Lichtschwertfechter aufgepasst: Jedi Academy ist fertig gestellt und kommt laut Publisher Activision bereits am 17. September, bislang wurde allgemein das dritte Quartal als Erscheinungszeitraum genannt.





SACRED Ascaron hat einen Publisher für Sacred: Take 2 wird das Action-Rollenspiel veröffentlichen. Im Zuge dessen hat sich allerdings der Termin vom September auf den Winter verschoben.



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO Bereits im September dürfen Counter-Strike-Spieler auch im Singleplayer-Modus antreten: Condition Zero wurde auf September vorverlegt.

Top 3 Aufsteiger



GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN Nach der Enthüllung erster Details des Gothic 2-Add-ons in der letzten PC Games dürfen sich Piranha Bytes über den fulminanten Neueinstieg auf Platz 2 in der Most-Wanted-Liste freuen.





DIE SIMS 2 US-Korrespondent Heinrich Lenhardt lüftete in der achtseitigen Titelstory der August-Ausgabe der PC Games die Geheimnisse von Sims 2.



X2: DIE BEDROHUNG Nach langer Ruhephase haben Egosoft und Koch Media Ende August eine selbstablaufende Demo zur Sci-Fi-Hoffnung X2 veröffentlicht.

Top 3 Absteiger



COMMANDOS 3 Weder das neue Gameplay-Video noch der Website-Start und die Bekanntgabe eines taggenauen Release-Datums konnte die Leser überzeugen: Commandos 3 fällt von Rang 14 auf 22.





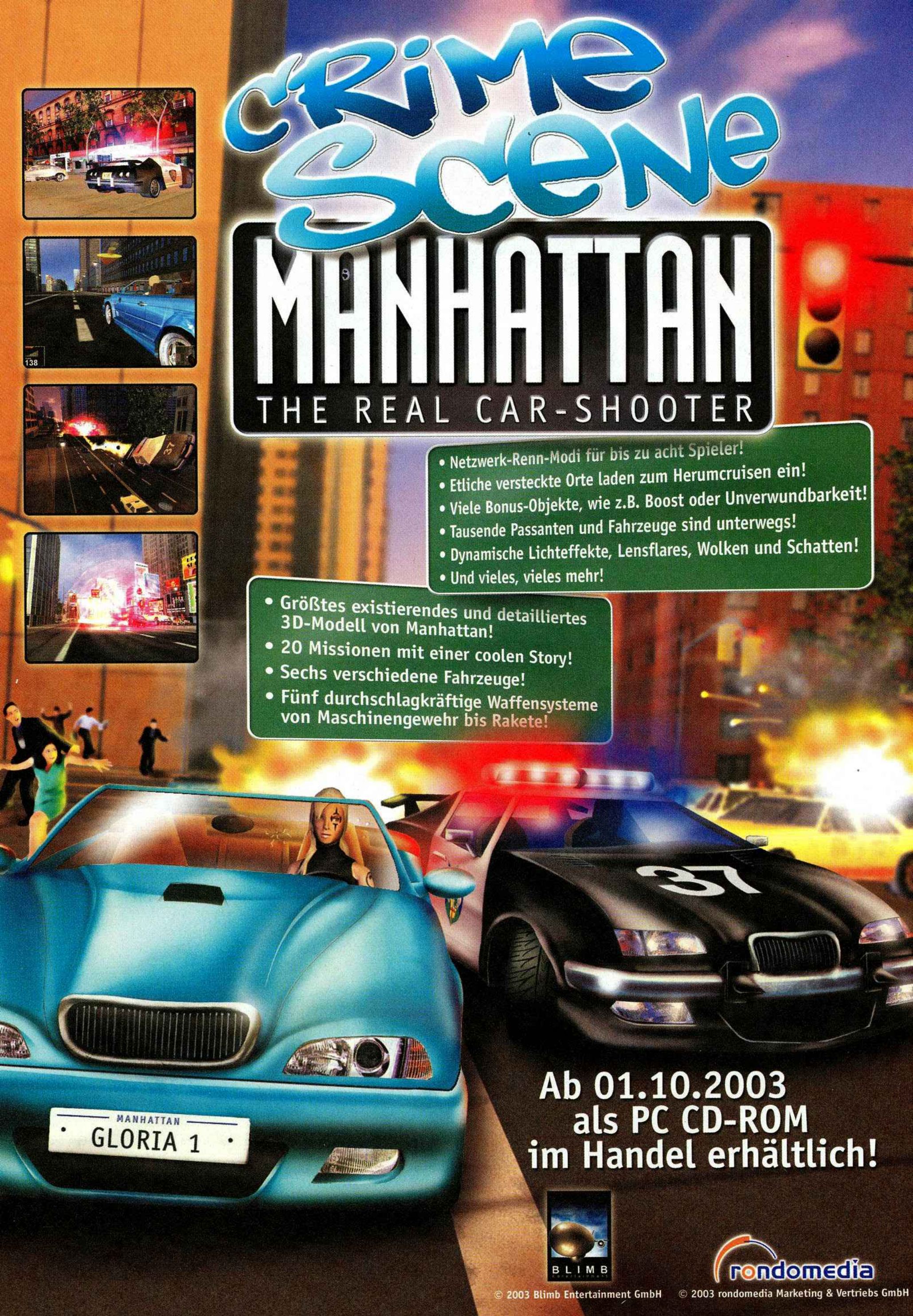
BLACK & WHITE 2 So schnelllebig ist die Spielebranche: Die letzte Black & White-Meldung erschien im Mai und kaum vergehen drei Monate ohne News, sinkt das Leserinteresse.



STAR WARS: GALAXIES Nach einer Aussage von Lucas-Arts-Europa-Chefin Sarah Ewing wird der europäische Release aufgrund technischer Schwierigkeiten auf unbestimmte Zeit verschoben.

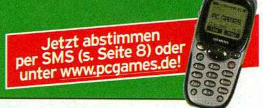
Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	4. Quartal 2003 09/03
2 (-)	NEU	**Gothic 2: Die Nacht des Raben** Rollenspiel	Koch Media Piranha Bytes	Erhältlich -
3 (3)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	1. Quartal 2004 07/02
4 (2)	▼	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Oktober 2003 04/03
5 (6)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
6 (8)	▲	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 09/03
7 (7)	-	**Baldur's Gate 3** Rollenspiel	Vivendi Universal Bioware	Noch nicht bekannt -
8 (9)	▲	**Jedi Knight 3** Ego-Shooter	Activision Raven Software	September 2003 Test auf Seite 80
9 (4)	▼	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy/Rockstar	Herbst 2003 08/03
10 (15)	▲	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 09/03
11 (12)	▲	**Need for Speed: Underground** Rennspiel	Electronic Arts EA Redwood	November 2003 Aktuelle Ausgabe
12 (-)	NEU	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	1. Quartal 2004 09/03
13 (16)	▲	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	12. September 2003 05/03
14 (5)	▼	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 07/03
15 (13)	▼	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	10. Oktober 2003 06/02
16 (20)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte März 2004 07/03
17 (32)	▲	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 Aktuelle Ausgabe
18 (17)	▼	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	September 2003 08/03
19 (11)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
20 (-)	NEU	**Homeworld 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Relic	September 2003 09/03
21 (10)	▼	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
22 (14)	▼	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	26. September 2003 05/03
23 (-)	NEU	**X2: Die Bedrohung** Sci-Fi-Action	Koch Media Egosoft	Oktober 2003 11/02
24 (-)	NEU	**Counter-Strike 1.6** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Valve	September 2003 05/03
25 (19)	▼	**Call of Duty** Ego-Shooter	Activision Infinity	4. Quartal 2003 06/03
26 (-)	NEU	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	3. Quartal 2003 09/03
27 (18)	▼	**Age of Mythology: Titans** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	September 2003 -
28 (25)	▼	**Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers/Max Design	Ende 2003 Aktuelle Ausgabe
29 (-)	NEU	**C&C Generäle** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	September 2003 -
30 (-)	NEU	**World Racing** Motorsport	TDK Mediactive Synetic	September 2003 Test in 10/03
31 (37)	▲	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	Oktober 2003 Atuelle Ausgabe
32 (33)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
33 (26)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	September 2003 09/03
34 (22)	▼	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Activision Bioware	November 2003 07/03
35 (41)	▲	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	Oktober 2003 09/03
36 (-)	NEU	**Sam & Max 2** Adventure	Noch nicht bekannt Lucas Arts	1. Quartal 2004 -
37 (29)	▼	**Airline Tycoon 2**	N. n. b. Spellbound	N. n. b -
38 (36)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	Ende 2003 -
39 (21)	▼	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Noch nicht bekannt Lucas Arts	US-Version erhältlich Test in 09/03
40 (42)	▲	**Unreal Toumament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	20. November 2003 08/03
41 (27)	▼	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
42 (23)	▼	**Thief 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	1. Quartal 2004 06/03
43 (35)	▼	**XIII** Ego-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft	30. Oktober 2003 10/02
44 (31)	▼	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 -
45 (-)	NEU	**Anstoß Edition 03/04** Wirtschaftssimulation	Big Ben Interactive Ascaron	4. Quartal 2003 -
46 (30)	▼	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	Ascaron Ascaron	2004 -
47 (39)	▼	**Medal of Honor: Breakthrough** Ego-Shooter	Electronic Arts 2015	Herbst 2003 09/03
48 (24)	▼	**Republic: The Revolution** Aufbau-Strategie	Eidos Interactive Elixir Studios	September 2003 Test auf Seite 96
49 (34)	▼	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	1. Quartal 2004 03/03
50 (48)	▼	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	1. Quartal 2004 09/03


Crime Scene
MANHATTAN
THE REAL CAR-SHOOTER
• Netzwerk-Renn-Modi für bis zu acht Spieler!
• Etliche versteckte Orte laden zum Herumcruisen ein!
• Viele Bonus-Objekte, wie z.B. Boost oder Unverwundbarkeit!
• Tausende Passanten und Fahrzeuge sind unterwegs!
• Dynamische Lichteffekte, Lensflares, Wolken und Schatten!
• Und vieles, vieles mehr!
• Größtes existierendes und detailliertes 3D-Modell von Manhattan!
• 20 Missionen mit einer coolen Story!
• Sechs verschiedene Fahrzeuge!
• Fünf durchschlagkräftige Waffensysteme von Maschinengewehr bis Rakete!
MANHATTAN
GLORIA 1
37
Ab 01.10.2003
als PC CD-ROM
im Handel erhältlich!
BLIMB
rondomedia
© 2003 Blimb Entertainment GmbH
© 2003 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts





Mafia

Das Ganoven-Epos **Mafia** (immerhin PC-Games-„Spiel des Jahres 2002") macht nach einer zwischenzeitlichen Schwächeperiode wieder einen großen Sprung nach vorn: Im September geht es von 22 auf 11. Möglicher Grund: Nach dem Durchspielen von **Vice City** hatten viele Spieler wieder Lust auf ein **GTA**-ähnliches Action-Adventure.



TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. FLIGHT SIMULATOR 2004
2. WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
3. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY DT.
4. DIE SIMS: MEGASTAR
5. DIE SIMS DELUXE EDITION
6. TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
7. MIDNIGHT CLUB 2
8. FREELANCER 1.0 WIN32 GERMAN DVD CASE
9. RADSPORT MANAGER 2003
10. RISE OF NATIONS

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
2. BATTLEFIELD 1942
3. DIE SIMS: MEGASTAR
4. TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
5. WARCRAFT 3
6. VICE CITY
7. SPLINTER CELL
8. DIE SIMS: HOT DATE
9. DIE SIMS: URLAUB TOTAL
10. ROLLERCOASTER TYCOON 2

Quelle: MCV

ABSTEIGER DES MONATS



Nachdem der große Medienrummel endgültig verpufft ist, wirkt sich die durchschnittliche Qualität aus: Rang 32 für Enter the Matrix. Deutlich sind auch DTM Race Driver, FIFA 2003, Deus Ex, Unreal 2 und Dark Age of Camelot gefallen.

DAUERBRENNER DES MONATS



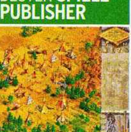
Auf der Games Convention veranstaltete Publisher Wanadoo ein groß angelegtes DAoC-Event – aus gutem Grund: DAoC erfreut sich über eineinhalb Jahre nach der Veröffentlichung in der Online-Rollenspieler-Gemeinde ungebrochen großer Beliebtheit.

BELIEBTESTE GENRES



Rollenspiele stehen hoch im Kurs: Mit Gothic 2, Morrowind und Neverwinter Nights sind gleich drei Vertreter des einst totgesagten Genres in den Top 10. Das Gothic-Add-on Die Nacht des Raben hat sogar Chancen auf Platz 1.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Satte vier Titel aus dem Portfolio von Take 2 sind diesen Monat in den Top 25: Vice City, Mafia, Vietcong und Neueinsteiger Midnight Club 2. Sogar fünfmal vertreten ist Electronic Arts, Vivendi Universal kommt immerhin auf drei Spiele.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 / 91	
2	(2)	–	Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / 92	
3	(3)	–	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	01/03 / 91	
4	(4)	–	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
5	(6)	▲	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	
6	(7)	▲	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
7	(5)	▼	Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	04/03 / 86	
8	(10)	▲	Neverwinter Nights	Bioware / Atari	08/02 / 84	
9	(8)	▼	Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 / 91	
10	(11)	▲	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	03/03 / 90	
11	(22)	▲	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / 89	
12	(17)	▲	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
13	(-)	NEU	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 / 86	
14	(-)	NEU	Star Trek: Elite Force 2	Ritual / Activision	08/03 / 83	
15	(16)	▲	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 / 80	
16	(18)	▲	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 / 89	
17	(-)	NEU	Midnight Club 2	Rockstar San Diego / Take 2 Interactive	09/03 / 83	
18	(15)	▼	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment / Atari	03/03 / 92	
19	(-)	NEU	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / 92	
20	(12)	▼	DTM Race Driver	Codemasters / Codemasters	04/03 / 89	
21	(-)	NEU	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive / Codemasters	07/01 / 89	
21	(19)	▼	Dark Age of Camelot	Mythic Entertainment / Wanadoo	01/02 / 84	
22	(-)	NEU	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 / 89	
23	(20)	▼	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	10/01 / 89	
24	(21)	▼	FIFA Football 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 / 90	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.



BDF Beiersdorf
ZEIG DICH
GESICHTS-KONTROLLE
FÜR EHER FETTIGE HAUT
NIVEA FOR MEN
GESICHTSPFLEGE
OIL CONTROL
GEL-CREME
NEU
OIL CONTROL
GEL-CREME
Innovative Gesichts-Pflege
• perfekt für eher fettige Haut
• reguliert den Fettgehalt, reduziert den Glanz
NIVEA FOR MEN
Mehr Pflege-Tipps für Männer unter www.NIVEA.de/maennersache
Wir beraten Sie gern: www.NIVEA.de oder 01805/60 50 40 (12 Cent/Min.)


Stalingrad, Herbst 2003. Bist du bereit?



AUFTAKT Die Messe begann mit einem Paukenschlag: Ein tschechisches Symphonieorchester intonierte Soundtracks aus Spielen wie Spellforce.

Paukenschlag

Zur runden Zahl fehlten gerade mal 8.000 Besucher: **92.000 Spielefans stürmten die Games Convention 2003** auf dem mondänen Leipziger Messegelände und erlebten Deutschland-, Europa- und Weltpremieren. PC Games war für Sie vor Ort.

Die Hostess traut ihren Ohren nicht: „Brauchen Sie den Aufsteller noch oder kann man den mitnehmen?", will ein Halbwüchsiger wissen, den sein grünes Handgelenk-Bändchen als 12- bis 15-Jährigen ausweist. Ungeschriebenes, von Messebauern gefürchtetes Gesetz: Was nicht niet- und nagelfest beziehungsweise angedübelt ist, landet ohnehin in den XXL-Plastiktüten, die abends unter Aufbietung letzter Kräfte in die S-Bahn gewuchtet werden. Darin: Prospekte, Demo-CDs, Pins, Kugelschreiber, T-Shirts, Poster, Baseball-Caps, Jo-Jos. Stellenweise werden T-Shirts von Angestellten beidhändig direkt von der Bühne ins emotional angeheizte Volk geworfen – eine Szene, die an eine Löwenfütterung im Zoo erinnert.

Grünes Band der Sympathie

Zwei Gänge weiter wird bei Microsoft alles für die Peter-Molyneux-Show von und mit Peter Molyneux vorbereitet: „Gebt mir ein X!", brüllt der Moderator in sein Mikro. Wie's in die Ränge schallt, so schallt's auch wieder heraus – nur halt hundertfach verstärkt. „Iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiyyyyyyyyyyyx". Dann zeigt Molyneux sein Xbox-Rollenspiel **Fable** (kommt auch für PC). Der Spieledesigner, sonst nur Entwickler oder Redakteure als Zuschauer gewohnt, ist in Topform: Lacher, Szenenapplaus, ungläubiges „Is' das geil"-Gezischel. Gestählte Journalisten lästern: „Wenn der nur die Hälfte von dem umsetzt, was er den Jungs erzählt, ist viel erreicht." Auch dem **Halo**-Chefentwickler wird ein Empfang bereitet, als wär's Schwarzenegger oder Williams.

Nicht nur bei Microsoft, überall in der Haupthalle 3 ist es unbeschreiblich laut, heiß, eng und voll. Gerade dort, wo knapp bekleidete „Babes" an Metallstangen herumturnen, ein TV-bekanntes Sternchen auftritt, Gewinnspiele veranstaltet oder Neuheiten auf Leinwänden präsentiert werden. Aber auch an den Spielstationen selbst tobt der Bär – kaum eine Maustaste, kaum ein Gamepad, das nicht behämmert wird. Wartezeiten sind unvermeidlich. Nur wer schon um 10 Uhr morgens vor den Türen campiert oder abends nach 18 Uhr den gestrengen Blicken der Stand-Security trotzt, hat die Chance auf ein ausgiebigeres Probespiel mit besonders begehrten Titeln. Farbige Armbändchen, die gegen Zücken des Personalausweises umgelegt werden, sind die Eintrittskarten in die muffigen Séparées mit USK-16- und -18-Spielen. Dort

BÜHNE FREI Nicht an allen Ständen gab es solch gemütliche Sitzgelegenheiten wie bei Microsoft.

WAS SCHÖNES AUSGEBRÜTET Die Breed-PCs auf dem CDV-Stand waren von morgens bis abends umlagert.

STARGAST Spieldesigner Peter Molyneux hatte The Movies, Fable und Black & White 2 im Gepäck und war begeistert vom Leipziger Publikum.

NEED FOR GAMEPAD Need for Speed Underground zählte zu den EA-Highlights und kassierte unter anderem einen Grafik-Award.

laufen dann in erster Linie Ego- und Taktik-Shooter. Für Kinder heißt es: „Wir müssen draußen bleiben."

12.000 mehr als 2003

100.000 Besucher hätten sich Veranstalter und Aussteller schon gewünscht – mindestens. Die wesentlich umfangreichere Vorberichterstattung, ein Kartenvorverkauf, ein zusätzlicher Ausstellungstag (vier statt drei), Schulferien in Sachsen und angrenzenden Bundesländern, mehr Premieren, mehr Fläche, mehr Rahmenveranstaltungen und mehr Aussteller reichten für ein ordentliches, 15-prozentiges Plus von 12.000 Besuchern gegenüber 2003. Immerhin: Wichtige Hersteller wie Vivendi Universal (**Half-Life 2**) oder Take 2 (**Railroad Tycoon 3**) stellten in diesem Jahr erstmals aus – und waren so zufrieden mit der Resonanz, dass sie noch vor Messeende verkündeten: Wir kommen wieder! 93 Prozent aller Hersteller buchen bereits für 2004, wie Umfragen belegen.

Apropos „wieder": 2004 findet die Messe wieder an vier Tagen statt – und zwar vom 19. bis zum 22. August. Wieder in den sächsischen Schulferien. Wiederkommen wollen neun von zehn Besuchern. Bis dahin dürften sich auch die geschundenen Trommelfelle erholt haben – mangels Limit überschritt die Lautstärke der aufgebotenen Boxen die Schmerzgrenze vor allem in Halle 3 deutlich; beherzte Erklärungen des Standpersonals waren häufig kaum zu vernehmen („Ziemlich laut hier!" – „Was hast du gesagt? Ich kann nix verstehen, es ist so laut hier …").

Die Hits der Redaktion

Ein häufig gehörter Wunsch wird ziemlich sicher nicht umgesetzt: die räumliche Trennung von PC- und Konsolen-Spielen. Liegt einfach daran, dass fast jeder Hersteller fast jedes Spiel auf PC, PlayStation 2, GameCube und/oder Xbox veröffentlicht. Spiele wie **Need for Speed Underground**, **XIII** oder **FIFA 2004** erscheinen auf so ziemlich allen Plattformen, die unfallfrei ein Polygon berechnen können. Die Zahl der Highlights und Premieren erreichte zwar bei weitem nicht E3-Niveau, beeindruckte aber selbst aus England und USA angereiste Entwickler und Journalisten nachhaltig. Auf den folgenden Seiten nennen wir Ihnen die Messe-Favoriten der PC-Games-Redakteure aus vier Genres; aufgeführt sind nur Titel, die uns tatsächlich in spielbarer Form vorgeführt wurden oder die wir selbst anspielen konnten. PETRA MAUERÖDER

GC 2003 Facts

Die GC 2003 fand in diesem Jahr zum zweiten Mal statt. Unterschied zur ungleich größeren E3 in Los Angeles: In Leipzig dürfen auch Endverbraucher rein und Spiele ausprobieren, die zum Teil erst 2004 oder noch später erscheinen. Erstmals tagten auch Spiele-Entwickler im Vorfeld der Messe auf einer eigenen Entwicklerkonferenz mit Vorträgen und Workshops, der GC/DC (nicht zu verwechseln mit AC/DC); eigene Sonderschauen und Informationsstände (etwa GC family) rundeten das Angebot ab.



- **BESUCHER:** 92.000 (2002: 80.000); an den beiden Wochentagen kamen 30 Prozent mehr Besucher als noch 2003 – 14.000 am Donnerstag und 15.000 am Freitag.
- **HERKUNFT:** Rund zwei Drittel der Besucher stammte aus den neuen Bundesländern, jeder Dritte reiste aus den alten Bundesländern an.
- **AUSSTELLER:** 207 aus elf Ländern (2002: 170 aus elf Ländern)
- **AUSSTELLUNGSFLÄCHE:** 40.000 qm (2002: 30.000 qm)
- **SPIELE-PREMIEREN:** 140 (63 Deutschland-, 39 Europa-, 38 Weltpremieren)
- **DURCHSCHNITTSALTER:** 87 Prozent der Messebesucher sind zwischen 14 und 29 Jahren alt.
- **MEDIENPRÄSENZ:** 1.300 Journalisten aus 16 Ländern (2002: 750 Reporter aus sechs Ländern)

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

+++ Es wird gemunkelt, dass die Ensemble Studios unter der Leitung des **Age of Empires**-Miterfinders Bruce Shelley bereits seit einiger Zeit am „echten" dritten Teil der Reihe arbeitet. +++ Der Skirmish- und Mehrspielermodus von **Ground Control 2** ist nahezu fertig, nun kümmern sich die Programmierer um die beiden Solokampagnen mit je circa zehn Stunden Spielzeit. +++ Größer, weiter, schneller: 64.000 Einheiten tragen in **Cossacks 2** gigantische Schlachten in den Napoleonischen Kriegen aus. +++ **Der Planer 3** eifert klassischen Wirtschaftssimulationen nach: Massenhaft Zahlen und Tabellen sollen enorme Spieltiefe garantieren. +++ Das **Herr der Ringe**-Echtzeit-Strategiespiel **War of the Ring** konnte zumindest grafisch auf der GC noch nicht so recht überzeugen. +++ Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg: **Outfront** soll sich durch Rollenspielelemente von der Masse abheben. +++ Im Echtzeit-Strategiespiel **Perimeter** produzieren Sie nur drei Standard-Einheiten, die aber auf Knopfdruck zu Dutzenden verschiedener Truppenvarianten morphen. +++ **Rig 'n' Roll** wird eine Truckersimulation, in der Sie ein Logistikunternehmen managen. +++ **Space Rangers** nennt sich ein neues, rundenbasiertes Weltraumstrategiespiel im Stil von **Master of Orion**. +++ **Homeworld** in klein heißt **Star Wolves**: Im Echtzeit-Strategiespiel aus russischer Produktion führen Sie eine Hand voll Söldnerschiffe statt riesiger Flotten ins Gefecht. +++ Die Erweiterung zu **Age of Empires, The Titans** ist beinahe fertig. +++

1 Spellforce
(Big Ben / November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Knightshift, Warcraft 3

DARUM GEHT'S:
Mit zauberkundigen Heerführern tragen Sie epische Fantasy-Schlachten aus.

BESONDERHEIT:
In einem wunderbaren Fantasy-Reich, von der aus **Aquanox** bekannten Krass-Engine gekonnt in Szene gesetzt, mischt **Spellforce** mutig Rollenspiel, Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel. Das Rezept bringt Platz 1 beim „Best of GC"-Award und PC Games.

2 Die Sims 2
(Electronic Arts / Frühjahr 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Die Sims

DARUM GEHT'S:
Lebenssimulation, Seifenoper, Tamagotchi – **Die Sims** sind einzigartig.

BESONDERHEIT:
Wer möchte, kann ganze Generationen von Sims durchs Leben begleiten; Eigenschaften und Aussehen werden weitervererbt. Erstmals auf der GC zu sehen: ein mehrstöckiges Haus inklusive Erkern, Rundbögen und Terrasse – alles komplett in 3D.



3 Paraworld
(Sunflowers/ Sommer 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Spellforce

DARUM GEHT'S:
In einer prähistorischen Alternativ-Welt leben Dinos und Menschen zusammen.

BESONDERHEIT:
Mit den **Wiggles** haben die Berliner ihr Gespür für fantastische Welten bewiesen. **Paraworld** sprüht vor frischen Ideen, angefangen bei skurrilen Einheiten wie dem Dampfpanzer bis hin zum rollenspielähnlichen Hochrüsten der Helden.



4 Homeworld 2
(Vivendi / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Project Stars

DARUM GEHT'S:
Abermals führen Sie das Volk der Hiigara durch die Galaxis.

BESONDERHEIT:
Homeworld 2 inszeniert die gigantischen Raumschlachten noch epischer und dramatischer als der Vorgänger. Dabei haben die Programmierer vor allem die Bedienung stark vereinfacht. Trotz umfangreicher Menüs schnell zu erlernen.



5 The Movies
(Activision / Herbst 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Hollywood Pictures

DARUM GEHT'S:
Studioboss, Regisseur, Drehbuchautor – Sie sind alles in einem.

BESONDERHEIT:
In **The Movies** leiten Sie nicht nur ein Hollywood-Studio, Sie drehen die Filme, die Sie in Auftrag geben, tatsächlich und können sie beliebig ändern, vertonen und schneiden. Dafür kreiert Lionhead Hunderte von Hintergründen und Handlungsschnipseln.



6 Knights of Honor
(Sunflowers / Sommer 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Heroes of Might & Magic

DARUM GEHT'S:
Mit Diplomatie oder Waffenkraft erobern Sie das mittelalterliche Europa.

BESONDERHEIT:
Knights of Honor verknüpft die besten Elemente aus **Heroes of Might & Magic, Civilization** und **Lords of the Realm** zu einem komplexen Echtzeit-Strategiespiel, in dem Aufbau und Echtzeit-Schlachten genauso viel zählen wie das Staatsmanagement.

7 Fußballmanager 2004
(Electronic Arts / Sommer 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Anstoß 4, Fußballmanager 2003

DARUM GEHT'S:
Gerald Köhlers neuester Streich soll EAs **Manager**-Vormacht zementieren.

BESONDERHEIT:





Eine Internet-Rangliste gibt Auskunft über die besten Hobby-Manager. Über „Visitenkarten" vergleicht man seine Punktzahlen mit denen anderer Spieler. Außerdem neu: die **FIFA 2004**-Schnittstelle **Football Fusion**.

8 Commandos 3
(Eidos/ November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Robin Hood, Desperados

DARUM GEHT'S:
Mit alliierten Kommandosoldaten sabotieren Sie Wehrmachtsanlagen.

BESONDERHEIT:
Statt die Taktik-Puzzelei mit mehr Features aufzublähen, sollen die Missionen abwechslungsreicher werden. Ob die Fans mit Zeitlimits einverstanden sind?

9 Railroad Tycoon 3
(Take 2/ Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Railroad Pioneer, Verkehrsgigant

DARUM GEHT'S:
Als Eisenbahnbaron bauen Sie ein profitables Schienennetz auf.

BESONDERHEIT:
Erstmals innerhalb der Serie verlegt man Schienen in einer 3D-Welt. Das bedeutet: Tunnels, Brücken, Unterführungen. Auch enthalten: ein Sandkasten-Modus.

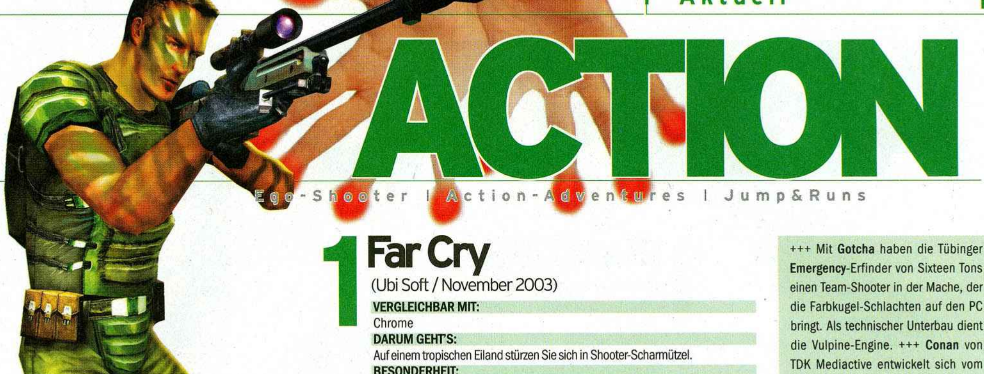
10 Space Colony
(Take 2/ September 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Startopia

DARUM GEHT'S:
Sie managen eine Weltraumkolonie voll absonderlicher Bewohner.

BESONDERHEIT:
Das Aufbauspiel stammt wie **Stronghold** von den Firefly Studios, doch diesmal kümmern Sie sich nicht um ein anonymes Volk, sondern **Sims**-like um eine Hand voll individueller Bewohner.





ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

1 Far Cry

(Ubi Soft / November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Chrome

DARUM GEHT'S:
Auf einem tropischen Eiland stürzen Sie sich in Shooter-Scharmützel.

BESONDERHEIT:
Die Vorführung auf der Games Convention hat einmal mehr gezeigt, dass **Far Cry** mehr zu bieten hat als fantastische Grafik. Die hervorragende KI macht auch kleinere Feuergefechte gegen zwei oder drei Gegner zum Erlebnis.

2 Yager

(THQ / September 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Wing Commander

DARUM GEHT'S:
Mit einem Kampfgleiter ballern Sie sich über eine Science-Fiction-Erde.

BESONDERHEIT:
Sympathische Charaktere, abwechslungsreiche Missionen und eine Grafik, die nicht nur technisch ausgereift ist, sondern auch durch toll designte Schiffe und Gebäude glänzt – das ist **Yager**. Der PC-Mehrspielermodus wird nachgereicht.



3 Prince of Persia: The Sands of Time

(Ubi Soft / November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

DARUM GEHT'S:
Der berühmte Prinz turnt, prügelt und puzzelt durch den Orient.

BESONDERHEIT:
Mit der Geheimwaffe Sands of Time können Sie in dem Action-Adventure die Zeit zurückspulen und so eventuelle Fehler rückgängig machen oder Feinde zu Zeitlupen-Bewegungen verdammen.



4 STALKER

(THQ / Sommer 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Deus Ex, Xenus

DARUM GEHT'S:
In einer postapokalyptischen Welt schlagen Sie sich als Einzelkämpfer durch.

BESONDERHEIT:
Grandiose Grafik, realistische Spielphysik, völlig freier Spielablauf, Ego-Shooter mit Rollenspiel-Anleihen – STALKER klingt fast zu gut, um wahr zu sein. Es gibt leider immer noch keinen einzigen spielbaren Level.

5 Halo

(Microsoft / September 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Breed

DARUM GEHT'S:
Im Kampfanzug eines Space-Marines räumen Sie mit garstigen Aliens auf.

BESONDERHEIT:
Obwohl der Zahn der Zeit an **Halo** nagt, kommt die Konvertierung des Xbox-Shooters noch nicht zu spät. Noch immer überzeugen vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign, die glaubwürdige Spielphysik und die dichte Story.



6 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

(Electronic Arts / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

DARUM GEHT'S:
Rechtzeitig zum dritten Teil der Kinotrilogie spielen Sie die Handlung am PC nach.

BESONDERHEIT:
Dank Motion-Capturing-Animationen direkt vom Film-Team und hochdetaillierter Charaktere wirken die Kämpfe im Action-Adventure zum finalen **Herr der Ringe**-Streifen absolut filmreif. Die Story folgt dem Original-Skript.



+++ Mit **Gotcha** haben die Tübinger **Emergency**-Erfinder von Sixteen Tons einen Team-Shooter in der Mache, der die Farbkugel-Schlachten auf den PC bringt. Als technischer Unterbau dient die Vulpine-Engine. +++ **Conan** von TDK Mediactive entwickelt sich vom Prügler zum waschechten Action-Adventure. +++ Konamis Endzeit-Actionspiel **Apocalyptica** entfacht dank verschwenderischer Grafikeffekte ein prächtiges Farbenfeuerwerk. +++ Spielspaß statt Realismus: Mit den Doppeldeckern von **Wings of Honor** sollen auch Einsteiger zurechtkommen. +++ **Axel Rage** macht **GTA** Konkurrenz. Allerdings steht Rocker Axel auf zugkräftige Zweiräder. +++ Für **Crime Scene Manhattan** haben die Entwickler das Straßennetz der New Yorker Insel digitalisiert. Lohn der Mühe: Auto-Schießereien an Originalschauplätzen. +++ Ein deutsch synchronisierter Trailer war leider alles, was von **Half-Life 2** auf der Messe zu sehen war. +++ Die PC-Version von **Halo** war ständig umlagert – leider stürzte der Rechner andauernd ab. +++ Ganz schön blutig geht es beim Comic-Shooter **Dredd vs. Death** zu. Die deutsche Version muss stark entschärft werden. +++ Ob zu Fuß, im Kampfraumschiff oder im Geschützturm: Im Actionspiel **Mace Griffin** wird überall geballert. +++ Im Team-Shooter **Private Wars** kommandiert man keine Spezialeinheit, sondern geldgierige Söldner. +++ **Tribes Vengeance** beeindruckt durch extreme Weitsicht in den riesigen Außenlevels. +++ Auch wenn die Gegner Tierköpfe tragen: Einheimische Jugendschützer dürften mit dem hohen Gewaltlevel im Ballerspiel **Vivisector** nicht einverstanden sein. +++

7 Söldner

(Big Ben / Herbst 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Battlefield 1942

DARUM GEHT'S:
In der nahen Zukunft führen kleine Söldnertrupps weltweit Krieg.

BESONDERHEIT:
Neben dem Solomodus, der mit seiner dynamischen Kampagne und der Verwaltung der Söldnertruppe glänzt, sticht der Mehrspielermodus hervor: Bis zu 128 Spieler sollen auf den riesigen Schlachtfeldern kämpfen.



8 Knights of the Temple

(Starbreeze Studios / Frühjahr 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Enclave

DARUM GEHT'S:
In der Rüstung eines Tempelritters bezwingen Sie Dämonen und Muselmanen.

BESONDERHEIT:
Der Vorgänger **Enclave** lebte von seiner farbenprächtigen Optik und der Nachfolger wird ebenfalls kein spieltechnisches Innovationswunder. Trotzdem machen die Monsterprügeleien Spaß.

9 Beyond Good & Evil

(Ubi Soft / November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Rayman

DARUM GEHT'S:
Kunterbuntes, fantasievolles Action-Adventure vom **Rayman**-Schöpfer

BESONDERHEIT:
Beyond Good & Evil soll kein reines Jump & Run werden, sondern ein waschechtes Action-Adventure mit abwechslungsreichem Spielablauf. Ein bisschen Rennspiel hier, ein bisschen Akrobatik da.

10 XIII

(Ubi Soft / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
No One Lives Forever

DARUM GEHT'S:
Sie erwachen ohne Erinnerung. Haben Sie wirklich den Präsidenten getötet?

BESONDERHEIT:
Neben der Comic-Grafik soll vor allem die Story den Ego-Shooter von der Konkurrenz abheben. Was bislang bekannt ist, lässt auf ein spannendes Mystery-Abenteuer mit James-Bond-Touch hoffen.



ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

+++ Im Rollenspiel **AIM, Artificial Intelligence Machine**, schlüpfen Sie in die Blechhaut eines Roboters auf einem von Automaten bevölkerten Planeten. +++ Revolution Software hat bereits konkrete Pläne für **Baphomets Fluch 4**; über ein weiteres Adventure wird nachgedacht. +++ **The Bloody Magic** wird ein 3D-Action-Rollenspiel im **Diablo**-Stil, das ausschließlich mit Zauberern gespielt wird. +++ Das Rollenspiel **Borderzone** soll Endzeit-Atmosphäre mit Fantasy-Elementen anreichern. +++ Von **Everquest 2** gab es auf der Games Convention wenig zu sehen; man sei aber im Zeitplan. +++ Im Action-Adventure **Der Hobbit**, basierend auf Tolkiens Vorgänger zu **Der Herr der Ringe**, baut Held Bilbo Beutlin seine Fähigkeiten im Lauf der Zeit ähnlich wie in einem Rollenspiel aus. +++ Der erste Teil des Iso-Rollenspiels **Konung** war in Russland recht erfolgreich; Teil 2 soll auch in Deutschland erscheinen. +++

1 Silent Hill 3
(Konami / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Silent Hill 2

DARUM GEHT'S:
Die verängstigte Heather geht im dritten Teil der Gruselserie auf Monsterjagd.

BESONDERHEIT:
Bereits auf der PlayStation 2 sah **Silent Hill 3** fantastisch aus. Für die PC-Version wird die Grafik noch weiter aufgebohrt und eine jederzeit verfügbare Speicherfunktion integriert.

2 Baphomets Fluch 3
(THQ / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Grim Fandango, Monkey Island 4

DARUM GEHT'S:
George und Nico jagen die Templer erstmals in 3D.

BESONDERHEIT:



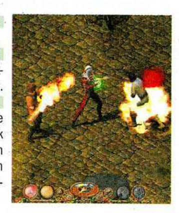
Nach der Games Convention können wir Entwarnung geben: Neben Sokoban-Knobeleinlagen bietet **Baphomets Fluch 3** viele klassische und knifflige Rätsel.

3 Sacred
(Take 2 / 4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Diablo 2, Dungeon Siege

DARUM GEHT'S:
In alter Tradition retten Sie in diesem deutschen Action-Rollenspiel ein Fantasy-Reich.

BESONDERHEIT:
Dutzende Monster, eine gigantische Spielwelt und die zauberhafte Grafik mit hübschen Animationen machen **Sacred** zu einer ernst zu nehmenden Alternative für **Diablo**- und **Divine-Divinity**-Fans.



4 Dungeon Siege 2
(Microsoft / 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Diablo 2, Dungeon Siege

DARUM GEHT'S:
Die Rückkehr in Microsofts Fantasy-Reich.

BESONDERHEIT:
Dungeon Siege 2 nutzt die gleiche Engine wie der Vorgänger, die erst auf heutiger Hardware ihr gesamtes Potenzial ausreizt.

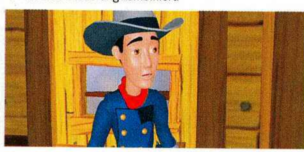


5 The Westerner
(DTP / noch nicht bekannt)

VERGLEICHBAR MIT:
Baphomets Fluch 3

DARUM GEHT'S:
Im Nachfolger zu **3 Skulls of the Toltec** kehrt Fenimore Fillmore zurück.

BESONDERHEIT:
The Westerner ist das erste Adventure, das 3D-Grafik mit Point&Click-Steuerung kombiniert.



6 In Memoriam
(Ubi Soft / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Majestic

DARUM GEHT'S:
In diesem Internet-Thriller sind Sie auf der Jagd nach einem Serienmörder.

BESONDERHEIT:
Sie werden selber Teil der Handlung. Während des Spielverlaufs erhalten Sie E-Mails und Zugang zu Videos, die die Handlung vorantreiben. Abgefahrene Grafik!



7 Warhammer Online
(Atari / noch nicht bekannt)

VERGLEICHBAR MIT:
World of Warcraft

DARUM GEHT'S:
Ein MMORPG auf Basis des erfolgreichen Tabletop-Spiels

BESONDERHEIT:



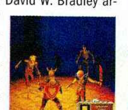
Dank der bereits jetzt sehr guten Grafik und des komplexen, aber zugänglichen Rollenspielteils könnte **Warhammer Online** sogar **World of Warcraft** den Rang ablaufen.

8 Dungeon Lords
(DTP / 1. Quartal 2004)

VERGLEICHBAR MIT:
Gothic 2, Enclave

DARUM GEHT'S:
Action-Rollenspiel ganz im Stil von **Gothic 2**.

BESONDERHEIT:
Wizardry-Schöpfer David W. Bradley arbeitet an einem komplexen Rollenspiel, das dank einfachem Kampfsystem jedoch für jedermann leicht zugänglich sein soll.



9 The Moment of Silence
(DTP / noch nicht bekannt)

VERGLEICHBAR MIT:
Das Geheimnis der Druiden

DARUM GEHT'S:
Als Peter Wright forschen Sie in einer futuristischen Großstadt.

BESONDERHEIT:
Die Macher von **Das Geheimnis der Druiden** schicken Sie ins Jahr 2044. Die spannende Detektiv-Story wird untermalt von vorberechneten Hintergründen und hübschen 3D-Effekten.



10 Lula 3D
(CDV / 4. Quartal 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Baphomets Fluch 3

DARUM GEHT'S:
Die vollbusige Lula fahndet nach entführten Porno-Darstellern.

BESONDERHEIT:
Neben klassischen Adventure-Passagen bietet **Lula 3D** auch Action-Einlagen von Prügeleien bis zu Autorennen. Außerdem gibt es jede Menge schlüpfrige Szenen. Wunderschöne 3D-Umwelt!



SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

1 Pro Evolution Soccer 3

(Konami / November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
FIFA 2004

DARUM GEHT'S:
Traumhafte Fußballsimulation, die bislang auf der Playstation 2 beheimatet war. Die Spielmodi sind eher sparsam gesät. Dafür gibt es die anspruchsvolle Meisterliga.

BESONDERHEIT:
Auf der Playstation 2 hat **Pro Evolution Soccer** den Rivalen **FIFA** bereits geschlagen, nun wird auch auf dem PC zum Angriff geblasen. Hauptvorteil ist die bessere Ballphysik und das clevere Spielerverhalten, die realistischere Spielzüge erlauben.



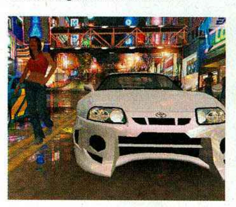
2 Need for Speed Underground

(Electronic Arts / November 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Midnight Club 2

DARUM GEHT'S:
Bei illegalen Straßenrennen scheffeln Sie Geld, mit dem Sie Ihren Wagen tunen.

BESONDERHEIT:
Auf der Games Convention sahnte **NfS Underground** den Preis für beste Grafik ab. Zu Recht: Belebte Stadtautobahnen, tolle Wettereffekte, schicke Rennwagen. Spielerisch motiviert **NfS Underground** durch eine umfangreiche Fahrer-Karriere.



3 FIFA 2004

(Electronic Arts / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
Pro Evolution Soccer 3, FIFA 2003

DARUM GEHT'S:
Neunte Neuauflage von EA Sports' berühmter Fußballsimulation.

BESONDERHEIT:
Im Karrieremodus führen Sie ein beliebiges Team aus den untersten Ligen bis hin zur Meisterschaft, kaufen Spieler ein und messen sich in Turnieren. Der Spielablauf soll dank verbessertem Ballverhalten realistischer werden.



4 NHL 2004

(Electronic Arts / September 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
NHL 2003

DARUM GEHT'S:
EA Sports' Paradeprodukt erfährt auch dieses Jahr eine Verjüngungskur.

BESONDERHEIT:
Bessere Steuerung, überarbeitetes Kampfsystem, frische Animationen – die neueste Version der legendären **NHL**-Reihe scheint ein klassisches Facelifting zu bekommen. Test voraussichtlich bereits in der nächsten Ausgabe!



5 RTL Skispringen 2004

(VCC / Oktober 2003)

VERGLEICHBAR MIT:
RTL Skispringen 2003

DARUM GEHT'S:
Hüpfen Sie von bekannten Schanzen und schlagen Sie die DSV-Adler.

BESONDERHEIT:
Kritikpunkte der Vorgänger werden überarbeitet – das Publikum ist endlich animiert und nicht mehr nur Pappkulisse, die allzu sensible Steuerung wird entschärft und ermöglicht auch Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse.



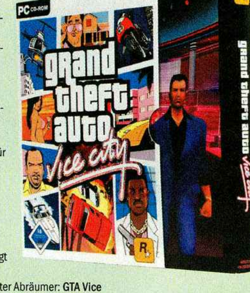
Best of Games Convention

Analog zu den traditionellen „Best of E3"-Preisen wählten in diesem Jahr erstmals Fach-Journalisten die besten Neuheiten der Games Convention; für PC Games war Chefredakteurin Petra Maueröder in der Jury vertreten. Nominieren durften sich die Aussteller selbst. Allerdings: Das Spiel musste frei zugänglich für jedermann spielbar sein und durfte noch nicht im Handel erhältlich sein; in der Kategorie „Bestes Gameplay" kürte die Jury aufgrund der Stimmengleichheit zwei gleichwertige Sieger. Die Preisträger in allen Kategorien:

- **INNOVATIVSTES PRODUKT: Dog's Life** (witzige Hunde-Simulation mit „Smellovision"-Riech-Navigation)
- **BESTES MOBILE GAME: Mozzies** (originelles Fliegenfang-Spiel, das die eingebaute Handy-Kamera nutzt)
- **BESTE GRAFIK: Need for Speed Underground** (auf Hochglanz poliertes Rennspiel mit tollem Geschwindigkeitsgefühl)
- **BESTES GAMEPLAY: Pro Evolution Soccer 3** (brillante Fußballsimulation mit unnachahmlichem Spielgefühl)
- **BESTES GAMEPLAY: Beyond Good & Evil** (unglaublich abwechslungsreiches, grafisch eindrucksvolles Action-Abenteuer)
- **BESTES PC-SPIEL: Spellforce** (prachtvolles Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Extrakten, Vorschau auf Seite 54)
- **BESTES GAME-BOY-SPIEL: Golden Sun 2** (ausgesprochen komplexes, ausgefeiltes und hübsches Rollenspiel)
- **BESTES PLAYSTATION-2-SPIEL: Jak 2 Renegade** (Jump & Run mit riesiger Spielwelt, spektakulärer Grafik und viel Humor)
- **BESTES XBOX-SPIEL: True Crime** (beinharter Shooter im GTA-Format mit 1:1 nachgebautem Los Angeles)
- **BESTES GAMECUBE-SPIEL: Mario Kart Double Dash!!** (witziger, Party-tauglicher Raser-Spaß für bis zu 16 Piloten)
- **BESTES ONLINE-SPIEL: Söldner: Secret Wars** (einziges nominiertes Online-Spiel: Taktik-Shooter mit Multiplayer-Schwerpunkt)

Der GAIA

Age of Mythology, Anno 1503, Battlefield 1942, FIFA 2003, Gothic 2, Mafia, Morrowind, Splinter Cell, Warcraft 3 – die Liste der für den GAIA 2003 nominierten Superhits liest sich wie ein Streifzug durch die PC-Games-Top 100. Der GAIA, kurz für Games Award for Interactive Achievement, wurde in diesem Jahr zum ersten Mal verliehen – und zwar je einer für jede Plattform. Nachdem eine Reihe von Chefredakteuren und weiteren Spiele-Experten die Liste der möglichen Kandidaten festgelegt hatte, stimmten Leser, User und Zuschauer ab. Absoluter Abräumer: **GTA Vice City** siegte sowohl in der Kategorie PC als auch bei den PlayStation-2-Spielen - ein sensationelles Ergebnis. Auch Nintendo nahm von der Preisverleihung zwei Trophäen mit nach Hause – und zwar für das Game-Boy-Rollenspiel **Golden Sun** und den Gamecube-Hit **The Legend of Zelda**. Die Xbox-Disziplin gewann erwartungsgemäß der Microsoft-Shooter **Halo**.





Made in Germany, Teil 6

Zu Besuch bei **Piranha Bytes**

Bis mittags im Bett liegen, bis tief in die Nacht von einer Fantasiewelt träumen und dafür auch noch bezahlt werden – **hört sich nach einem spitzenmäßigen Job an.**

In gewisser Weise stimmt das auch, zumindest wenn man für Piranha Bytes (**Gothic 1** & **2**) arbeitet und Stefan Calveram (Game Designer), Mike Hoge (Game Designer) oder Carsten Edenfeld (Programmierer) heißt. Die Rollenspiel-Macher mit Büro in der Essener Innenstadt bedienen endlich mal ein paar landläufige Klischees über Spiele-Entwickler und deren Arbeitsalltag. Wir haben die sympathische Truppe an Deutschlands heißestem Tag des Jahres (über 40 °C Außentemperatur) besucht und 24 Stunden lang mitgeschwitzt, mitgelacht und mitdiskutiert.

EXKLUSIV AUF DVD



Redakteur Dirk Gooding besuchte Piranha Bytes in Essen.

Grüne Oase

Beim Betreten des zum Bürogebäude umfunktionierten Reihenhauses der Piranhas wünscht man sich eine Machete. Nicht, weil man zu viel Horrorfilme gesehen hat oder der letzte **Gothic 2**-Patch alle Spielstände zerstörte, sondern weil hier echt viele Pflanzen rumstehen. Der Eingangsbereich ist mit einem kleinen Wald aus Yucca-Palmen verziert, die sich auch in restlichen Räumen in jeder freien Ecke breit gemacht haben. „Schön bei uns, nicht wahr?", begrüßt uns Carsten Edenfeld. Barfuß, in Shorts, T-Shirt und mit einem Dreitagebart steht er da im dichten Gestrüpp und grinst. „Kommt, ich zeig euch mal unser Haus", ruft er uns zu. Anschließend beginnt die übliche Tour durch die Büroräume und wir merken schnell: Hier ticken die Uhren anders als bei anderen Entwicklern. Es mag an dem Haus liegen, in dem überall gemütliche Sofas zum Entspannen einladen, an den vielen Pflanzen, dem großen Garten. „Wir waren vorher in einem schrecklichen Bürogebäude mit unverputzten Betonwänden und Neonlicht", erzählt uns Carsten. „Damals dachten die Verantwortlichen wohl, das wäre cool, darauf stehen die jungen Leute. Jetzt sind wir alle ziemlich froh, dass wir aus dem tristen Betonklotz raus sind und uns hier in der Ruhrallee niedergelassen ha-

STRESS VOR DER ABGABE Mike Hoge an seinem sonnigen Arbeitsplatz.



REGENWALD DAHEIM Das Piranhas-Haus ist voll gestellt mit Grünzeug.



HITZEFREI Carsten gönnt sich eine Auszeit; das Add-on zu Gothic 2 ist endlich im Kasten.

ben. Die Miete für das Haus kostet auch nicht mehr als für ein normales Bürogebäude, außerdem gibt's hier eine ordentliche Küche, einen Wintergarten, eine Dusche und genug Sofas zum Ausspannen oder Übernachten, wenn es mal wieder etwas länger dauert. Und das passiert bei uns ja öfter." Auf den üblichen Arbeitsalltag angesprochen, klärt uns Carsten auf: „Die meisten von uns kommen tatsächlich erst irgendwann zwischen 11 und 12 Uhr morgens ins Büro. Das ist aber völlig okay, schließlich sitzen wir oft bis tief in die Nacht am PC und müssen ja irgendwann auch mal schlafen."

Hektik und Hitze

Für Kai Rosenkranz, zuständig für Musik und Sound, sind Büro und Wohnung ein und dasselbe. Der 22-Jährige hat ganz oben im Dachgeschoss ein kleines Zimmer. „Ein bisschen warm im Sommer, aber sonst ganz okay", flachst er, als wir zusammen mit ihm und ein paar anderen Piranhas im Garten sitzen und eiskalte Apfelschorle trinken. Trotz der Megahitze herrscht eine hektische Stimmung – das **Gothic 2**-Add-on **Die Nacht des Raben** ist heute fertig geworden und wird gerade von Programmierer Nico Bendlin auf CDs gebrannt. Diese so genannten Goldmaster gehen wiederum an den Publisher Jowood, mit dem Mike Hoge schon seit geraumer Zeit telefoniert. Es geht um Pressearbeit, Marketing, die ganze Schiene. Wir nutzen die Zeit und schauen uns noch mal ein wenig um. Direkt an den Garten des Hauses grenzt ein Friedhof, der allerdings etwas tiefer liegt als das Grundstück der Piranhas. „Nächtlichen Besuch hatten wir glücklicherweise noch nicht", versichert uns Kai. Drinnen im Haus schwitzt derweil Grafiker Uwe Meier. Er ist verantwortlich für die Modelle sowie deren Texturenkleider und ist einer der wenigen, die relativ früh ins Büro kommen. Sein Arbeitsraum ist voll mit Fantasiezeichnungen – teils eigene Bilder, teils Motive aus Comics oder anderen Spielen. Auf zwei der Bilder sind seine beiden Kinder zu sehen – fast könnte man meinen, es wären Fotos, so sauber sind sie gezeichnet.

Ausblick auf Gothic 3

Abends marschieren wir mit Mike, Kai, Carsten, Nico und ein paar anderen Piranhas ins kultige Café Nord in der Essener Innenstadt – das Add-on **Die Nacht des Raben** ist endlich im Kasten, also darf gefeiert werden. Mit Mike plaudern wir ein wenig über die Zukunft. „**Gothic 3** gibt es momentan nur in unseren Köpfen, in Aufzeichnungen und Konzepten. Mir ist es wichtig, dass **Gothic 3** erst mal als Actionspiel super funktioniert, bevor wir uns an das eigentliche Design des Spiels machen." **Gothic 3** ein Actionspiel? Wir fragen nach. „Damit wir uns nicht falsch verstehen, **Gothic 3** wird nicht weniger Rollenspiel sein als die beiden Vorgänger. Wir wollen aber, dass die Kämpfe im dritten Teil noch viel mehr Spaß machen, die Steuerung einfach von der Hand geht und die Grafik natürlich zeitgemäß ist. Wenn das alles passt, dann packen wir wieder unser bewährtes Spieldesign aus den Vorgängern darauf." Auch Carsten hat zu dem Thema was zu sagen. „Was die Technik betrifft, da sind wir gerade in einer Orientierungsphase. Ich glaube nicht, dass wir für Teil 3 was gänzlich Eigenes auf die Beine stellen, obwohl es natürlich eine Herausforderung ist. Es sind einige interessante modular aufgebaute Engines auf dem Markt, die uns schon weiterbringen würden. Die Cry-Engine von Crytek finde ich beispielsweise sehr interessant. Mal sehen, was daraus wird." Wenn Piranha Bytes wieder mit dem gewohnten Arbeitseifer an die Sache herangeht, kann ja eigentlich nichts mehr schief gehen.

DIRK GOODING

ZAHLEN UND FAKTEN
Piranha Bytes

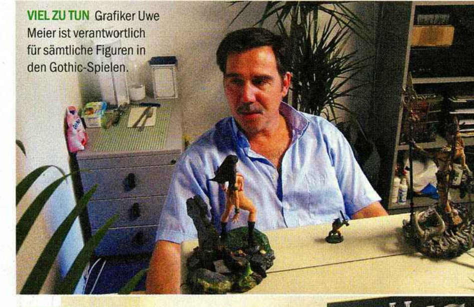
Firmensitz: Essen
Besteht seit: 1996
Geschäftsführer: Michael Rüve
Anzahl der Mitarbeiter: 15
Spiele in der Entwicklung: Gothic 3
Geplante Veröffentlichung: Noch kein Datum
Bisherige Projekte: Gothic 1, Gothic 2, Die Nacht des Raben (Gothic-2-Add-on)

In der Entwicklung: Die Rollenspielserie Gothic

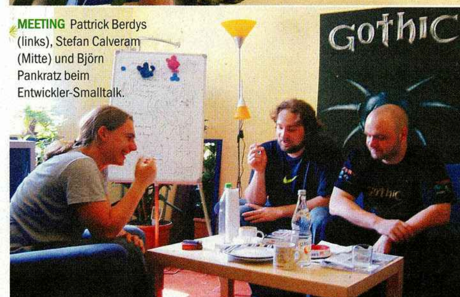
Piranha Bytes haben mit **Gothic** eine der besten Rollenspiel-Serie auf dem PC entwickelt.



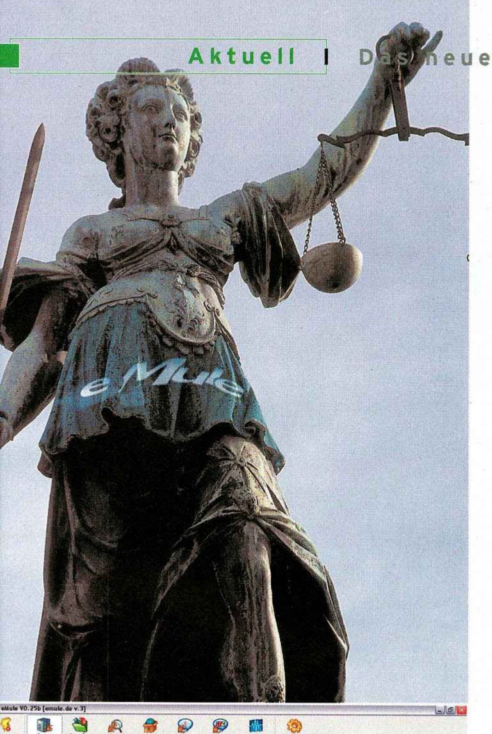
Nach drei Jahren Entwicklungszeit erschien **Gothic 1** im März 2001 und überzeugte Spieler wie Fachpresse gleichermaßen (PC Games vergab 85 Punkte). Ein großes Problem war allerdings die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Dank vieler Überstunden und großen persönlichen Einsatzes trudelte im Dezember 2002 dann schon die Testversion von **Gothic 2** in der Redaktion ein – Rekordzeit für so ein Mammutprojekt. Steuerung und Grafik waren im Vergleich zum Vorgänger überarbeitet, die Atmosphäre noch dichter, die Spielwelt noch lebendiger, kurz gesagt: **Gothic 2** war ein Hit, der mit 91 Punkten Spielspaß-Wertung belohnt wurde! Das in dieser Ausgabe getestete Add-on **Die Nacht des Raben** ist das letzte Produkt mit einer selbst entwickelten Engine. Für **Gothic 3** schaut sich Piranha Bytes derzeit nach einer brauchbaren 3D-Engine um.



VIEL ZU TUN Grafiker Uwe Meier ist verantwortlich für sämtliche Figuren in den Gothic-Spielen.



MEETING Pattrick Berdys (links), Stefan Calveram (Mitte) und Björn Pankratz beim Entwickler-Smalltalk.



Ist Kopieren rechtmäßig?

Was ist eigentlich der Unterschied zwischen einer Privat- und einer Sicherheitskopie? Was darf ich noch nach der Änderung des Urheberrechts? **Alles Wissenswerte zum neuen Urheberrecht finden Sie hier.**

Egal ob **Unreal 2** und **Warcraft 3: The Frozen Throne** oder millionenschwere Filmprojekte wie **Terminator 3** oder **Matrix: Reloaded** – allesamt waren sie mehrere Wochen vor Erscheinen in Deutschland bereits als Raubkopie im Internet erhältlich. Auch die Musikindustrie klagt: Im Jahr 2001 ging der Umsatz um 600 Millionen Dollar zurück – laut den Produzenten aufgrund von Raubkopien. Für die Neuauflage des Urheberrechts war es also höchste Zeit. Aber was bringen die neuen Regelungen wirklich?

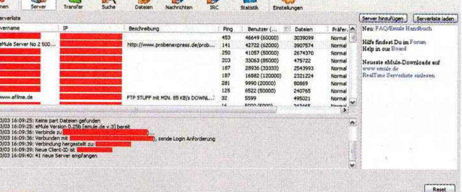
Wirksam gegen Raubkopierer?

Bei Computerspielen hat sich kaum etwas geändert: Sicherheitskopien dürfen immer noch erstellt werden, alle anderen Arten von Duplikaten sind nach wie vor illegal. Raubkopierern wird es dennoch schwerer gemacht, weil beliebte Tools wie Gamejack in Deutschland nicht mehr vertrieben oder beworben werden dürfen. Bislang konnte man mithilfe dieser Programme Spiele trotz Kopierschutz mit wenigen Mausklicks vervielfältigen. Die Einschränkungen gelten übrigens nicht nur für Anwendungen, sondern auch für Anleitungen in Magazinen oder Hilfestellungen im Internet, die es selbst Einsteigern ermöglichen, einen Kopierschutz zu umgehen.

Privatkopie legal oder nicht?

Eine Privatkopie bedeutet, dass jeder bis zu sieben Duplikate von Musik- oder Filmdatenträgern erstellen darf, wenn auch nur für Angehörige oder enge Freunde. Das gilt auch noch nach dem neuen Urheberrechtsgesetz, allerdings mit einer wichtigen Einschränkung: Einer legalen Privatkopie darf nach §53, Absatz 1 keine „offensichtlich rechtswidrig hergestellte Vorlage" zugrunde liegen – so soll die Vervielfältigung von Raubkopien eingedämmt werden. Eine weitere Einschränkung der neuen Regelung: Ist der Datenträger durch eine „wirksame technische Maßnahme" – also einen Kopierschutz – gesichert, darf dieser nicht mehr geknackt werden, um eine Reproduktion zu privaten Zwecken zu erstellen. Ausdrücklich nicht erlaubt – und zwar schon vor der Neuauflage des Urheberrechts – sind zudem Filesharing-Systeme aller Art (Edonkey, Emule, Kazaa). Bei den dort kursierenden Reproduktionen handelt es sich nämlich nicht um Privatkopien, weil die Dateien einem unüberschaubaren Benutzerkreis zur Verfügung gestellt werden. Der Industrie gehen diese Änderungen allerdings nicht weit genug, schließlich wird der Verbreitung von Tauschbörsen kein Abbruch getan. Entwickler und Produzenten gehen die jetzigen Regelungen immer noch nicht weit genug: „In anderen Ländern ist mitunter die Herstellung privater Kopien untersagt", weiß Georgia Tornow von der Produzentenvereinigung Film20. „Und in den USA wird sogar darüber nachgedacht, Geräte zur Kopienherstellung für illegal zu erklären."

JUSTIN STOLZENBERG



TAUSCHBÖRSE Emule ist eines der beliebtesten Tools zum Download von Raubkopien.



Foto: action press

ENTSCHEIDUNGSTRÄGER Im Bundesrat wird über die Neuauflage des Urheberrechts beraten.

Spielegrüße aus Moskau

VIDEO AUF DVD

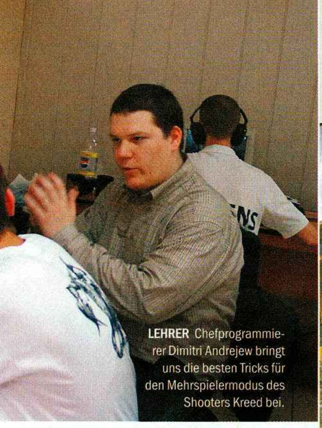
Immer mehr Spielehits stammen nicht von amerikanischen Entwicklern, sondern aus der ehemaligen Sowjetunion. PC Games hat einige der wichtigsten Teams für Sie besucht. Ein Reisetagebuch.



Der Trip nach Kiew beginnt mit einem Knall. Glücklicherweise nicht im Flugzeug der Ukrainian Airlines, sondern erst auf der Fahrt vom Flughafen zum Hotel. Unser Fahrer Alexander zieht den weißen Toyota rechts auf die Standspur. Der Reifen ist geplatzt. Kein Wunder bei dem Zustand der Straßen. Die Autos, die so gut wie möglich um die Schlaglöcher herumschlingern, sehen nicht viel besser aus. Zartbesaitete deutsche TÜV-Prüfer könnten beim Anblick der Rostlauben einen mittelschweren Nervenzusammenbruch erleiden. Nicht ohne Grund: Kaum ist das Ersatzrad montiert, verabschiedet sich der Motor von Alexanders Auto mit beißenden Rauchschwaden. Kurzerhand wird der nächstbeste Wagen gestoppt, der Fahrer soll uns für eine Hand voll Rubel in die



PANNE Auf der Fahrt vom Flughafen zum Hotel platzt der Reifen unseres Wagens. Während die Programmierer das Rad wechseln, bewundern wir die Skyline von Kiew.


LEHRER Chefprogrammierer Dimitri Andrejew bringt uns die besten Tricks für den Mehrspielermodus des Shooters Kreed bei.

Innenstadt bringen. Dem steht nur noch ein Polizist im Weg, der angesichts des illegalen Taxis die Hand aufhält. Endlich ist es geschafft: In einer deutschen Jazzkneipe lassen wir den Abend bei örtlichen Getränkespezialitäten ausklingen.

Programmierer in Plattenbauten

Am nächsten Morgen steht der erste Entwicklerbesuch an. Der marode Plattenbau am Rand von Kiew lässt kaum vermuten, dass hier Deep Shadows am Action-Rollenspiel **Xenus** arbeitet. Doch tatsächlich: Hinter einer stählernen Doppeltür im achten Stock drängen sich 15 Mann auf 30 Quadratmetern vor ihren Computern. Die Vorstellung beginnt schleppend, weil die Programmierer nur gebrochen Englisch sprechen und der rasende PC-Games-Reporter kein Russisch versteht. Aber nach weni-




FAHR CRY Um in der riesigen Spielwelt voranzukommen, stehen eine Reihe Fahrzeuge zur Verfügung.

Xenus

Eigentlich schickt Sie das Action-Rollenspiel auf **die Suche nach Ihrer in Kolumbien verschollenen Schwester**. Doch dann geraten Sie zwischen die Fronten des Bürgerkriegs.

Der Spielablauf von **Xenus** erinnert an das kommende **STALKER**, doch das hören die Entwickler von Deep Shadows nicht so gerne. Ein Teil der Mannschaft hat früher an **STALKER** mitgearbeitet, doch nach einem Streit trennten sich die beiden Teams und nun versucht jeder, seine Vision vom perfekten Action-Rollenspiel auf seine eigene Weise umzusetzen. Die Szenarien jedenfalls könnten kaum unterschiedlicher sein. Während **STALKER** im Gebiet um den Atommeiler von Tschernobyl spielt, versetzt Sie **Xenus** mitten in den kolumbianischen Dschungel – über 600 Quadratkilometer Spielwelt wollen erkundet werden.

CIA gegen Drogenbosse

Als Kevin Myers machen Sie sich auf die Suche nach Ihrer verschollenen Schwester, die als Journalistin in dem vom Bürgerkrieg gebeutelten Land recherchierte. Kaum angekommen, finden Sie sich zwischen den Fronten wieder. Sechs Fraktionen kämpfen um die Macht: die CIA, die Bauernverbände, die Indios, die Drogen-Kartelle, Regierungstruppen und eine Guerillaarmee. Es gibt keine vorbestimmten Levels, stattdessen erledigen Sie im völlig freien Spielverlauf mal für die eine, mal für die andere Partei Aufträge, ähnlich den Gilden im Rollenspiel **Gothic 2**. Die Regeln sind simpel: Meistens kommen Sie nur an Informationen über den Verbleib Ihrer Schwester heran, wenn Sie einer der Gruppierungen einen Gefallen tun. Dass sie es sich dabei mit deren Feinden verderben, ist unvermeidlich.

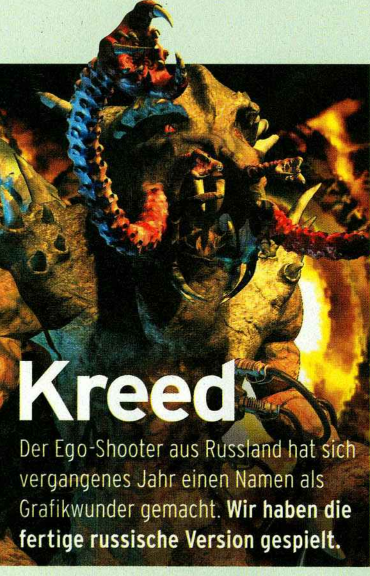
Raketenwerfer im Rollenspiel

Obwohl sich **Xenus** sehr actionlastig spielt, schlummert unter der Oberfläche des Ego-Shooters ein waschechtes Rollenspiel mit einem komplexen Charaktersystem. Verwenden Sie zum Beispiel bevorzugt Scharfschützengewehre, so steigen Ihre Fähigkeiten als Präzisionsschütze. Sie können Ihr Ziel ruhiger anvisieren und treffen genauer. Und ohne die entsprechenden Fähigkeiten wird es schwer, die zahlreichen Vehikel im Spiel – vom Hummer-Geländewagen bis zum Cobra-Angriffshelikopter – richtig zu bedienen. Zwar ist **Xenus** schon in großen Teilen fertig, doch die vielen Dialoge erfordern eine aufwendige Lokalisation: Vor Frühjahr 2004 ist mit **Xenus** nicht zu rechnen.

XENUS	FACTS
Entwickler:	Deep Shadows
Termin:	Frühjahr 2004
Ersteindruck:	Sehr gut


SPELUNKE In solchen zwielichtigen Kneipen treffen Sie nicht selten potenzielle Auftraggeber.


INDIO Gespräche werden in rollenspieltypischen Multiple-Choice-Dialogen abgewickelt.



Kreed

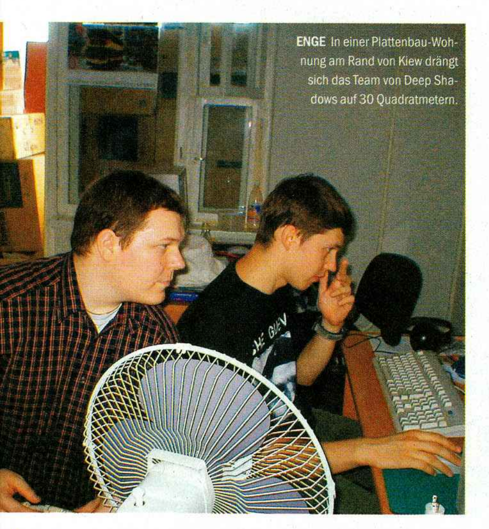
Der Ego-Shooter aus Russland hat sich vergangenes Jahr einen Namen als Grafikwunder gemacht. **Wir haben die fertige russische Version gespielt.**



GANGBANG Gegner treten fast immer in großen Horden gegen Sie an.

Spektakulär ist die Optik, nicht die Story. Als einsamer Space-Marine befreien Sie Ihr gestrandetes Raumschiff von den enternden Monsterhorden. Mit Flammenwerfer, Maschinengewehr und Granaten geht es in **Kreed** durch fast drei Dutzend Levels, die vor allem Liebhaber klassischer Ego-Shooter ansprechen werden: **Kreed** verspricht kompromisslose Baller-Action ohne lästige Schleicheinlagen oder komplizierte Rätsel. Die Gegnerschar ist so vielfältig wie bizarr. Da gibt es außerirdische Tentakelwesen mit dolchlangen Reißzähnen, Alien-Söldner in stählerner Kampfmontur und unförmige Blobs, die ihre Eierbrut den Angreifern entgegenschleudern. Entsprechend abwechslungsreich sind auch die Levels. Sie stapfen durch havarierte Raumschiffe, besuchen fremde Welten und dringen in Hightech-Basen ein. Unser Eindruck beim Anspielen: ein netter Shooter mit Dauerfeuer-Gefechten en masse, allerdings ohne echte Innovationen oder überraschende Spannungsmomente. Einen besseren Eindruck macht der Multiplayer-Modus, der vor allem Fans von **Quake 3 Arena** ansprechen dürfte.

KREED	FACTS
Entwickler:	Burut
Termin:	Oktober 2003
Ersteindruck:	Gut



ENGE In einer Plattenbau-Wohnung am Rand von Kiew drängt sich das Team von Deep Shadows auf 30 Quadratmetern.

gen Minuten sind die Barrieren überwunden: **Xenus** spricht für sich. Was wir über Deep Shadows' Projekt in Erfahrung bringen konnten, lesen Sie im Infokasten. Dass wir wegen der brütenden Hitze in Kiew beim Besuch Leitungswasser trinken, soll ein Nachspiel haben: Die nächsten Tage quält uns Stalins Rache.

Auf dem Heimatplaneten

Mit dem Zug geht es über Nacht weiter nach Moskau, wo die nächste Visite dem Studio Revolt Games gilt. Erst 2001 gegründet, haben die Entwickler in Russland bereits ihr erstes Projekt veröffentlicht: **Homeplanet** ist eine Weltraumoper im Stil von **Wing Commander**, allerdings mit „realistischer" Flugphysik. Im Oktober soll das Actionspiel auch hierzulande zu haben sein. Während ein Teil des Teams an einer Mehrspieler-Erweiterung für die Space-Sim arbeitet, sind die anderen mit **Neuro** beschäftigt. Das soll im gleichen Science-Fiction-Universum wie **Homeplanet** spielen, allerdings ein Schleich-Shooter im Stil von **Dark Project** werden. Eine erste Demoversion hinterlässt einen vielversprechenden Eindruck. Angesichts der heruntergekommenen Fabrikhallen, in denen Revolt Games Quartier bezogen haben, kann man dem Team den Erfolg nur wünschen.

Die Shooter-Spezialisten

Wieder eine Zugfahrt, wieder eine Nacht im stickigen Schlafwagen, diesmal geht's nach Woronesch. In der Stadt, in der Peter der Große vor über 300 Jahren die erste russische Kriegsflotte zimmern ließ, sitzt eines der wichtigsten einheimischen Studios – was sich unter anderem an den vergleichsweise repräsentativen Büros von Burut ablesen lässt. Dass die Designer mittlerweile auch vielen

Golden Land



HEX, HEX! Der wehrhafte Mönch kann sich sowohl in den magischen Künsten als auch im Nahkampf weiterbilden.

Das Rollenspiel der Kreed-Entwickler hat weniger Vorschusslorbeeren geerntet als der Shooter-Bruder – ist aber nicht weniger vielversprechend.

Der Quasi-Vorgänger Heath wurde zwar nur in Russland veröffentlicht, fand dort aber vor allem wegen der an die slawische Mythologie angelehnten Hintergrundgeschichte viele Fans. Den Erfolg soll **Golden Land** nun international wiederholen. Das Rollenspiel orientiert sich an Vorbildern wie **Baldur's Gate** und **Planescape: Torment**, verwendet aber ein eigenes Charakter- und Kampfsystem. Sie schlüpfen ausnahmsweise mal nicht in die Rüstung des großen Helden, sondern in die Kutte eines jungen Mönchs. Während seine Glaubensbrüder ausziehen, um die Welt zu retten, die von der obligatorischen dunklen Macht bedroht wird, muss er sich um unbedeutende Botengänge kümmern – scheinbar, denn natürlich sieht die Geschichte für Ihr Alter Ego eine größere Rolle vor. Angefangen bei 1.000 Nichtspielercharakteren über 200 Monstertypen, die in rundenbasierten Taktik-Scharmützeln gemeuchelt werden, bis hin zu 2.000 Ausrüstungsgegenständen, Waffen und Kleidern beeindruckt **Golden Land** mit schierer Zahlengewalt. Uns hat die abwechslungsreiche Fantasy-Welt fasziniert.

GOLDEN LAND	FACTS
Entwickler:	Burut
Termin:	Oktober 2003
Ersteindruck:	Gut

Alpha

Die **Mischung aus Combat Mission und Jagged Alliance** verspricht knifflige Taktik-Scharmützel.



TUCHFÜHLUNG Wenn Sie Ihren Gegnern so nahe kommen, ist die Einsatzplanung wohl schief gelaufen.

Alpha macht Sie zum Oberbefehlshaber der gleichnamigen russischen Anti-Terror-Truppe und ihrer internationalen Kollegen wie dem amerikanischen Deltateam oder der deutschen GSG 9. Mit kleinen Einsatzgruppen von einem halben Dutzend Soldaten machen Sie Jagd auf die Bösewichter. Das Besondere an **Alpha** sind zum einen die detailreichen 3D-Karten, die über mehrere einblendbare Höhenstufen verfügen und so gleichermaßen Häuserkämpfe und Außengefechte ermöglichen, zum anderen das rundenbasierte Zugsystem im Stil von **Combat Mission**. Das heißt, dass Sie in einer pausierten Orderphase in aller Ruhe Ihre Befehle erteilen können, bevor diese in einem Echtzeit-Film ausgeführt werden. Noch ist es zu früh, um die Qualität der geplanten Kampagnen beurteilen zu können. Der erste Eindruck ist aber durchaus positiv.

ALPHA	FACTS
Entwickler:	Mistland
Termin:	Frühjahr 2004
Ersteindruck:	Gut

deutschen Spielern ein Begriff sind, liegt vor allem an einem Titel: **Kreed**. Spätestens seit vergangenes Jahr die Alphaversion des Ego-Shooters auf der PC-Games-CD erschienen ist, erwarten Actionfans sehnsüchtig die Fertigstellung. Als erstes deutsches Magazin konnte PC Games nun die endgültige Fassung unter die Lupe nehmen – mehr dazu im Infokasten. Ebenfalls fertig ist das Rollenspiel **Golden Land**, ein klassisches Fantasy-Abenteuer im Stil von **Baldur's Gate**, das allerdings kein lizenziertes Pen&Paper-System wie **Dungeons & Dragons** verwendet.

Als wir uns gerade verabschieden wollen, nimmt uns Chefdesigner Vladimir Nikolajev noch einmal beiseite: „Das ist der Titel, an dem das **Kreed**-Team seit kurzem arbeitet." Enttäuscht betrachten wir die Screenshots. Ein Render-Adventure? „Nein", Vladimir grinst. „Das wird ein Taktik-Shoo-



KASERNENKOLLER Das Team von Mistland residiert auf einer stillgelegten Anlage der Roten Armee.

Homeplanet

Astronaut ist kein leichter Job – die **Raumjäger dieser Space-Oper** verlangen Hobby-Piloten einiges ab.



KOLLISION Nicht selten rammen sich zwei Raumjäger im Eifer des Gefechts.

Bereits seit Mai ist **Homeplanet** in Russland erhältlich, ein Test der deutschen Version erwartet Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. Nach einigen heißen Dogfights im kalten All steht so viel fest: Die Weltraumoper ist eher Flugsimulation als Actionspiel. Die Navigation der Raumer und die Bedienung der Cockpitsysteme erfordert einiges an Übung. Wem **Freelancer** zu simpel war, der mag bei **Homeplanet** auf seine Kosten kommen. Uns waren beim Probespiel allerdings die Grafik und die Story zu unspektakulär, um restlos zu überzeugen.

HOMEPLANET	FACTS
Entwickler:	Revolt Games
Termin:	Oktober 2003
Ersteindruck:	Befriedigend

East Front

Viel ist nicht bekannt über **das neue Projekt der Kreed-Macher**.

Zwar wollen die Designer in diesem frühen Entwicklungsstadium noch keine Belege für die überwältigende Grafikpracht von **East Front** veröffentlichen, so viel sei aber immerhin verraten: Anders als **Kreed** soll **East Front** keine Haudrauf-Action, sondern ein intelligenter Schleich-Shooter im Stil von **Dark Project** und **Splinter Cell** werden. Die Handlung ist in einer alternativen historischen Welt angesiedelt, in der die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben und nun Europa regieren. Sie ziehen sich den Laborkittel eines deutschen Wissenschaftlers an, der für die Résistance und Geheimdienste der Alliierten die Pläne einer deutschen Superwaffe beschaffen soll. Die Superwaffe der Grafikprogrammierer: In den Levels kommen fast ausschließlich Fototexturen zum Einsatz, was der Architektur ein extrem realistisches Aussehen verleiht.

EAST FRONT	FACTS
Entwickler:	Burut
Termin:	Anfang 2005
Ersteindruck:	Noch nicht möglich

Neuro

Die Homeplanet-Macher stürzen aus dem Weltraum **auf den Boden der Tatsachen** zurück, bleiben ihrem Universum aber treu.



SCHROTFLINTE Held Craig leuchtet Gegnern mit Feuerwaffen und Gedankenkraft heim.

Einige Jahre vor der Weltraumoper **Homeplanet**, aber im gleichen Science-Fiction-Universum soll **Neuro** spielen. Statt im Kampfjäger ballern Sie sich als Ausbilder Craig Richards zu Fuß durch sieben geplante Spielabschnitte, angefangen bei düsteren Mega-Städten im Cyberpunk-Stil über dichte Dschungelgebiete bis hin zu hochtechnisierten Raumstationen. Dabei verlassen Sie sich nicht nur auf ein Arsenal von gut einem halben Dutzend konventionellen Knarren, sondern auch auf besondere Psi-Fähigkeiten, die von simpler Präsenzwahrnehmung bis hin zu totaler Verwirrung der Gegner oder kurzzeitiger Gedankenkontrolle reichen. Je nach Vorgehensweise soll sich **Neuro** eher wie ein actionreicher Ego-Shooter oder ein taktisches Schleich-Abenteuer à la **Splinter Cell** spielen. Noch existieren nur eine Hand voll Testlevels, deren Grafik kann aber schon jetzt überzeugen.

NEURO	FACTS
Entwickler:	Revolt Games
Termin:	Herbst 2004
Ersteindruck:	Gut

ter. Die Bilder stammen direkt aus den Spiel-Engine." Wir können es kaum glauben. So eine umwerfende Grafik haben wir bislang in keinem Actionspiel gesehen. Auch nicht in **Doom 3** oder **Half-Life 2**. Trotz Bitten und Betteln will Vladimir aber noch keine Screenshots veröffentlichen. Was wir an Informationen zusammentragen konnten, lesen Sie im Extrakasten.

Blut für Öl

Langsam werden die nächtlichen Bahnfahrten anstrengend, zumal wir auf der Rückreise mit den unklimatisierten Abteilen der Holzklasse vorlieb nehmen müssen. Doch Moskau ruft uns wieder und wir sind zur Stelle. In einer Vorstadt treffen wir das Team von Mistland, manchem vielleicht schon durch das Taktik-Rollenspiel **Paradise Cracked** bekannt. Sie haben zwei neue Titel in petto: **Alpha** wird ein Runden-Taktikspiel im Stil von **Jagged Alliance** und **Combat Mission** und stellt die Einsätze der namensgebenden russischen Anti-Terror-Truppe nach. **Warfare** greift den Irakkrieg auf und lässt eine arabische Koalition gegen eine von den USA geführte westliche Allianz antreten. Die Besonderheit: Statt vorgefertigte Missionen zu spielen, verschieben Sie auf einer strategischen Karte Divisionen. Treffen die auf gegnerische Verbände, zoomt die Ansicht auf einen taktischen Level, wo Sie einzelne Panzer und Infanteriegruppen dirigieren. **Warfare** steckt noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium; über **Alpha** konnten wir schon mehr in Erfahrung bringen.

Am letzten Tag steht eine Besichtigung des Kreml auf dem Programm. Ein eindrucksvolles Erlebnis, obwohl der Rote Platz aus Angst vor Terroranschlägen gesperrt ist. Fast genauso imponierend ist das abendliche Multiplayer-Turnier mit dem eben fertig gewordenen **Kreed**. Zusammen mit angereisten einheimischen Journalisten sollen wir gegen russische Pro-Gamer antreten – die haushoch gewinnen. Trotz dieser Schmach hat sich unsere Rundreise gelohnt, weil wir viele interessante Projekte gesehen haben. Und eines lässt sich definitiv sagen: Russland und die Ukraine werden in den nächsten Jahren in der ersten Liga der internationalen Spieleentwickler weit oben mitspielen.

RÜDIGER STEIDLE



Ich mag's einfach!
Internet & Netzwerk aus der Steckdose.
Internet & Netzwerk
Drahtlos Surfen
Mit Spielekonsolen in's Internet
NEU! Jetzt auch als Wireless-Variante
MicroLink™ dLAN Wireless
€ 199,90*
Verfügbar ab Ende Oktober
MicroLink™ dLAN Starter Kit
Ethernet/Ethernet
€ 229,90*
Ethernet/USB
€ 199,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
MicroLink™ dLAN Ethernet
€ 129,90*
* unverbindl. Preisempfehlung
Machen Sie es sich einfach!
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Router mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung.
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen
devolo
Seid Netz miteinander!
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter

MITTELMASS Lara sieht in Angel of Darkness besser aus denn je, die verkorkste Steuerung und zahllose Bugs vermiesen allerdings den Spielspaß.

Warum Lara die Koffer packt

Was ist los bei Core Design? **Nach dem Rücktritt von Gründer Jeremy Heath-Smith verlieren die Briten nun auch Tomb Raider**: Eidos verlagert die Entwicklung in ein anderes Studio. PC Games begibt sich auf Spurensuche.

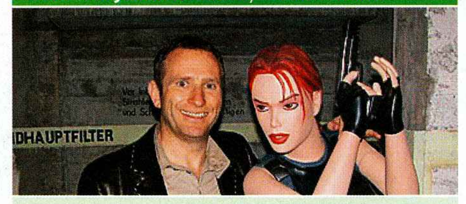
„Das ist ein großes und teures Spiel", gab Heath-Smith Mitte Mai in einem WDR-Interview zu. „Ich muss damit Erfolg haben." Ahnte der charismatische Brite bereits, dass er bald nicht mehr im Amt sollte? Zumindest die Mitarbeiter von Eidos und Core Design wussten nichts: „Wir tappen alle im Dunkeln – niemand hat uns etwas über die Hintergründe der Entscheidung verraten; sie haben einfach nur die Mitteilung verlesen", äußerte sich ein Eidos-Angehöriger direkt nach Bekanntgabe des Rücktritts gegenüber dem US-Magazin **Computer and Video Games**. Aus Eidos-Kreisen hört man allerdings, dass Heath-Smith möglicherweise als Sündenbock für die ständige Verschiebung von **Angel of Darkness** herhalten musste. Plausibel, betrachtet man die Auswirkungen der Verzögerung: Das letzte Geschäftsjahr des englischen Publishers endete am 30. Juni, durch den verspäteten Verkaufsstart fehlen knapp 500.000 abgesetzte Einheiten. Die Folge: Eidos musste seine Gewinnerwartungen für 2002/2003 zurücknehmen, der Aktienkurs brach um knapp zehn Prozent ein.

Core Design vor dem Ende?

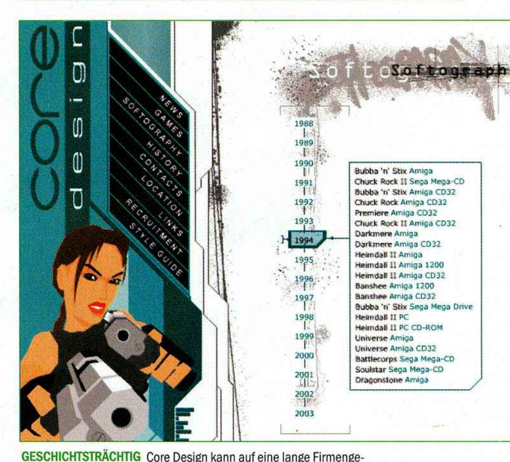
Der nächste Schlag für die **Tomb Raider**-Entwickler aus dem englischen Derby sollte nur knapp zwei Wochen später folgen. Am 30. Juli erreicht uns eine Pressemitteilung von Eidos: Core Design wird nicht an der Entwicklung zukünftiger Lara-Titel beteiligt sein. Crystal Dynamics heißt das nunmehr zuständige Studio, das mit dem Jump & Run **Pandemonium** und der Action-Adventure-Serie **Legacy of Kain** bekannt wurde. „Wir mussten die Marke vor Risiken bewahren und das war bei Core nicht möglich", sagt Eidos Europa-Chef Jonathan Kemp gegenüber **MCV UK**. Er ist sich sicher: „Crystal Dynamics wird der Marke neues Leben einhauchen und für eine größere Vorhersehbarkeit sorgen, was das Timing betrifft." Timing, das bedeutet für Eidos eine **Tomb Raider**-Fortsetzung vor Ende des Geschäftsjahres am 30. Juni 2005. Völlig unklar ist hingegen die Zukunft der Lara-Väter: „Die Zukunft von Core ist eine andere Angelegenheit, die überprüft wird, und wir können keine Pläne bekannt geben, bevor dieser Prozess nicht abgeschlossen ist."

JUSTIN STOLZENBERG

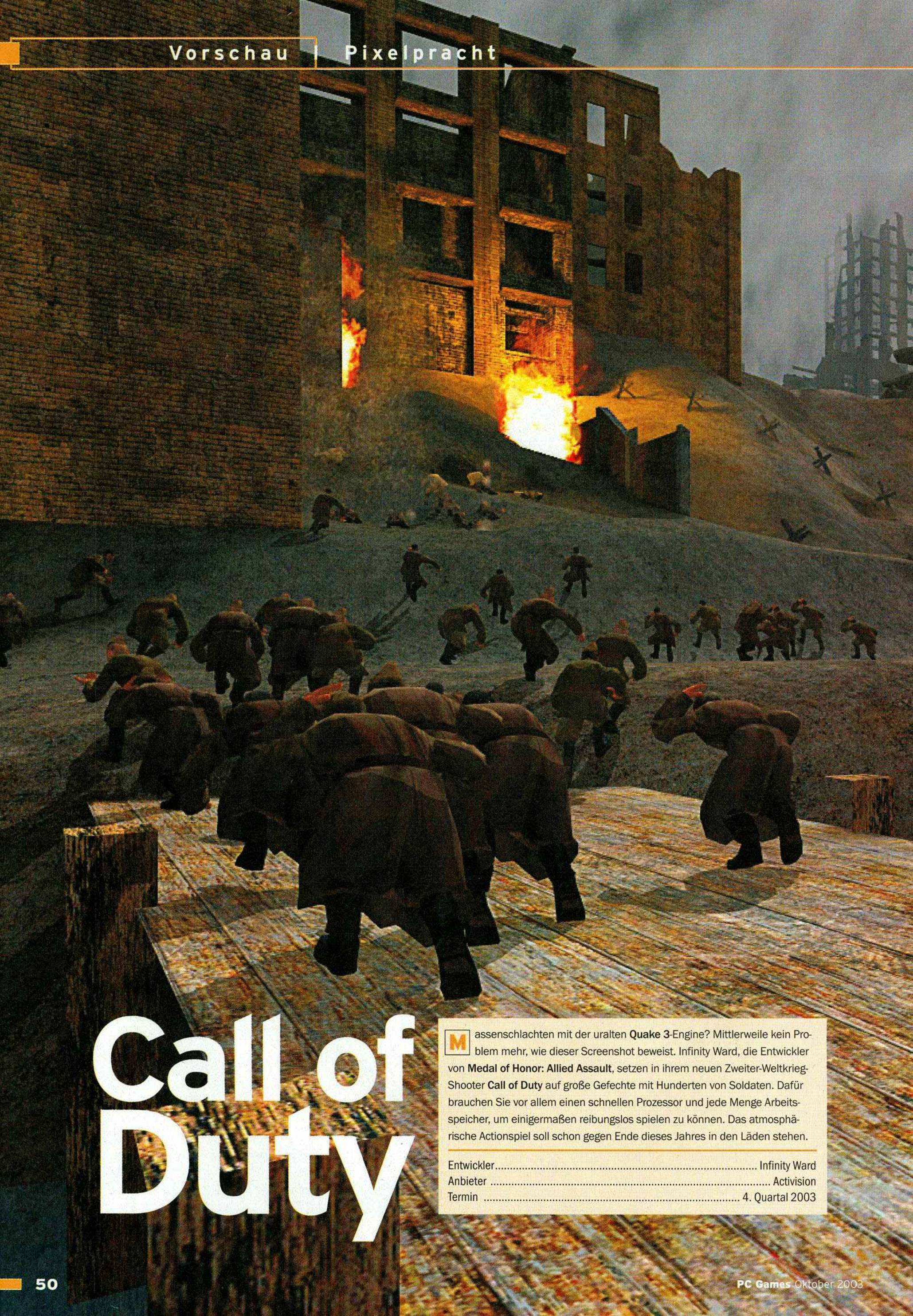
Wer ist eigentlich Jeremy Heath-Smith?



Zusammen mit seinem Bruder Adrian gründete Heath-Smith 1988 die Firma Core Design. Ihr Startkapital betrug gerade mal 16.000 Pfund (rund 22.000 Euro), insgesamt waren acht Mitarbeiter beschäftigt. 15 Jahre später ist die Angestelltenzahl auf über 90 angewachsen. Bis zu seinem Ausscheiden war er als Geschäftsführer von Core und Entwicklungsleiter bei Eidos tätig. Während dieser Zeit sind über 30 Spiele erschienen, darunter Hits wie **Rick Dangerous**, **Thunderhawk** und eben **Tomb Raider**.



GESCHICHTSTRÄCHTIG Core Design kann auf eine lange Firmengeschichte zurückblicken – die Zukunft der Firma ist allerdings unklar.



Call of Duty

Massenschlachten mit der uralten **Quake 3**-Engine? Mittlerweile kein Problem mehr, wie dieser Screenshot beweist. Infinity Ward, die Entwickler von **Medal of Honor: Allied Assault**, setzen in ihrem neuen Zweiter-Weltkrieg-Shooter **Call of Duty** auf große Gefechte mit Hunderten von Soldaten. Dafür brauchen Sie vor allem einen schnellen Prozessor und jede Menge Arbeitsspeicher, um einigermaßen reibungslos spielen zu können. Das atmosphärische Actionspiel soll schon gegen Ende dieses Jahres in den Läden stehen.

Entwickler .... Infinity Ward
Anbieter .... Activision
Termin .... 4. Quartal 2003

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION

ABENTEUER



SPORT

DEN KENN ICH DOCH Der Wiedererkennungswert der FM-2004-Kicker ist dank FIFA-2004-Engine beachtlich.

Aufholjagd

„Die Titeljagd ist eröffnet“, verspricht Ascaron und will mit einem überraschenden Anstoß-Konter einen neuerlichen Durchmarsch der Fußballmanager-Konkurrenz von EA Sports stoppen – **PC Games hat beide Kandidaten durchgecheckt.**



WOCHENSCHAU Der stark erweiterte Anstoß-4-Wochenablauf informiert unter anderem über Trainingsprogramm, Termine, Formverlauf und Kartenvorverkauf.

HEUTE IM STADION 18.000 zusätzliche Zeilen bringen noch mehr Abwechslung in den ohnehin spannenden Textmodus des FM 2004.

Bayer-04-Manager Reiner Calmund hat in seiner Laufbahn fast alles erreicht: Fast Meister, fast abgestiegen und jetzt fast komplett auf der Packung des neuen **EA Sports Fußballmanager 2004**. Eine Ehre, die zuletzt Rudi Assauer zuteil wurde. Am 07. November, einen Tag vor dem Spiel Schalke gegen Leverkusen, soll die **2004**-Auflage auf den Markt kommen – fast zeitgleich mit der jüngst angekündigten **Anstoß 4 Edition 03/04**. Wie im letzten Jahr werden sich Fußball-Interessierte also zwischen beiden Serien entscheiden müssen – nicht einfach, wie unsere Testspiele gezeigt haben.

FM 2004: Geniale Originale

Wer Wert auf echte Ligen, echte Spieler und echte Klubs legt, kommt weiterhin nicht am **FM 2004** vorbei – schon im Vereins-Auswahlbildschirm wird man von vertrauten Wappen begrüßt; über 30.000 Lizenzspieler enthält die Datenbank. In den extrem erweiterten Bereichen „Amateure“ und „Jugend“ ist es jetzt möglich, sich komplette Spielberichte anzuschauen. Was in der Vorgänger-Version aus zeitlichen Gründen noch fehlte, ist jetzt – endlich – drin: Nationalmannschaften. EM- und WM-Turniere mit Qualifikation, Nominierungen und Freundschaftsspielen sorgen für wohliges Völler-Gefühl. Für optimale Spieldarstellung bürgt das Beste, was derzeit im PC-Fußball-Sektor zu haben ist: die **FIFA 2004**-Engine, inklusive Original-KI und Original-Attributen. In der neuen Version soll jede Abseitsfalle und jede Viererkette als solche erkennbar sein – taktische Unterschiede zwischen Textmodus und 3D-Spiel müssten damit der Vergangenheit angehören. Genial: Per Football Fusion übernehmen Sie editierte oder selbst gemanagte Vereine in **FIFA 2004**, absolvieren dort ein Match und machen anschließend im **Fußballmanager** weiter – das Ergebnis und sämtliche Ereignisse (Karten, Verletzungen etc.) werden übergeben. „Hatten wir doch schon in **Anstoß Action**!“, könnte Ascaron einwerfen. **FM 2004**-Chefdesigner Gerald Köhler gelassen: „Die Fans haben uns immer wieder drauf angesprochen, die Engine gibt's her – warum also sollten wir es nicht anbieten?“

Szenenapplaus für Ascaron

Auch Ascaron reklamiert für die **Edition 03/04** die glaubwürdigere Berechnung von Spieltagen, Resultaten, Karten und Spielernoten. Live aktuali-

sierte Ergebnisticker und Statistiken halten Sie auf dem Laufenden. Der unansehnliche 3D-Modus wurde weitgehend eingestampft; an seine Stelle tritt der in **Anstoß 4** vermisste Szenenmodus: Sobald es im Strafraum brennt, wird – ganz ohne Ladezeiten – eine von rund 1.000 3D-Spielszenen eingeblendet. Der von den meisten Spielern bevorzugte Textmodus wurde in beiden Managern kräftig aufgebohrt; Ascaron hat über 80.000 Textzeilen gedichtet, damit bei jeder Chance, jeder Tätlichkeit erneut Spannung aufkommt. Mit noch mehr Statistiken und Formkurven plus Tausenden zusätzlicher Textzeilen sorgt auch Köhlers Team für noch mehr Abwechslung. Insbesondere über das Publikum sind Sie jetzt genauer im Bilde.

Transfer-Dramen

Dass Spielertransfers nicht immer ganz unproblematisch ablaufen, zeigte das Roy-Makaay-Gezerre zwischen den Bayern und La Coruna. Ähnlich dramatisch laufen die Verhandlungen im neuen **Anstoß** ab: In mehreren Bieterrunden müssen Sie Ihren Wunschkandidaten erst von Ihrem Klub überzeugen – und Geld ist nicht alles. Mitbuhler im Kader, fehlender Fan-Support oder ein mickriges Stadion wollen ausgeglichen werden, etwa durch eine zugestandene Freigabeklausel. Ist der Kicker endlich „reif", warten zähe Ablöse-Verhandlungen und eine Art Auktion mit anderen Interessenten auf Sie. Im **FM 2004** müssen sich die Fans ebenfalls auf hartnäckiger verhandelnde Spieler und Vereine einstellen, die den Markt genau sondieren und sowohl den Wert von Talenten als auch von Stars realistischer einschätzen. Auch hier spielt die Beurteilung des Vereins, seiner Infrastruktur und des sportlichen Standings eine gewichtige Rolle. Da trifft es sich gut, dass der Stadionbaukasten nun richtige 3D-Eingänge, Pfeiler, Zäune und neue Dachvarianten ermöglicht. In beiden Managern dürfen Sie den Arena-Namen an einen Sponsor verkaufen, den Verein an die Börse bringen oder ein komplett neues Stadion bauen.

Budgets & Missionen

Vielleicht die interessanteste Neuerung in der **Anstoß 4**-Neuauflage: Die Vorstände geben Budgets für Transfer, Stadionausbau, Personal etc. vor; diese Etats lassen sich zwar nachverhandeln, doch in der Regel ist nur bei unvorhersehbaren sportlichen (Miss-)Erfolgen ein Nachschlag drin. Anders belohnt der **FM 2004** die Intensiv-Spieler: Hin und wieder werden Missionen angeboten. Wer dann – natürlich freiwillig – einen anderen Verein aus Finanznöten rettet oder den Abstieg verhindert, kassiert Zusatzpunkte. Beide Entwicklerteams haben auf die Fans gehört und den Wochenablauf nach deren Wünschen erweitert und noch mehr Informationen (vom Wetter bis zum detaillierten Formverlauf) reingepackt. In Halbzeit-Ansprachen, Interviews und Kabinen-Besprechungen vor dem Spiel nimmt man Einfluss auf Moral, Laune und Disziplin.

Treue-Update statt Anstoß 5

Trotz blau getünchter Oberfläche und übersichtlicheren Menüs: Der **Edition 03/04** merkt man die **Anstoß 4**-Wurzeln natürlich noch an. Doch im Hintergrund verbergen sich so viele Neuerungen, dass man das Paket auch als **Anstoß 5** verkaufen könnte. Stattdessen sollen **Anstoß 4**-Besitzer im Rahmen einer so getauften „Treueaktion" für höchstens 15 Euro updaten können; Neukunden zahlen für das Spiel unter 40 Euro – zehn Euro unter den Tarifen der Konkurrenz. Ein interner wie externer Betatest soll technische und logische Probleme vermeiden helfen.

ERSTEINDRUCK

*In dieser Saison ist die Situation nicht ganz so eindeutig wie im vergangenen Jahr: Beide Titel fußen auf einem erprobten Unterbau und stecken voller frischer Ideen. Schön: Die eingeschränkte Vorabversion der **Edition 03/04** macht schon jetzt mehr Spaß als die damalige **Anstoß 4**-Verkaufsversion. Das wird ein ganz heißes Kopf-an-Kopf-Rennen!* PETRA MAURÖDER



ANSTOSS 4 Unser Wunschkandidat moniert, dass keine weiteren Argentinier in unserem Team spielen.

FM 2004 Durch Meinungsumfragen und O-Töne erfährt man Publikumslieblinge und die Sorgen der Fans.

Im Vergleich: Features und Innovationen



	ANSTOSS 4 EDITION 03/04	FUSSBALLMANAGER 2004
Erscheinungstermin	Mitte Oktober	07. November
Entwickler	Ascaron	EA Sports Köln
Spielerisch bedeutendste Neuerungen	Vorgegebene Budgets (Transfer, Personal etc.) und spannendere Transferverhandlungen	Kompletter Nationalmannschafts-Modus inklusive Qualifikation, freiwillige Missionen mit vorgegebenen „Quests"
Originellstes Feature	Brüllend komische Halbzeit-Ansprachen bringen den berüchtigten Anstoß-Humor wieder ins Spiel.	Football-Fusion: Im **FM 2004** managen, in **FIFA 2004** exportieren, spielen und anschließend in **FM 2004** weitermanagen.
Das gab's noch in keinem Fußballmanager	Die Funktion „Kräftemessen" erlaubt das Exportieren von Spielständen – so können Sie Ihr Team gegen das Ihres Freundes oder Kollegen antreten lassen.	Einmal pro Monat leiten Sie eine Trainingseinheit in Echtzeit; da Sie jedes Hütchen-Umdribbeln selbst anweisen, bekommen Sie sofortiges Feedback zu Moral und Fitness Ihrer Crew.
Comeback des Jahres	Maskottchen „Pallino" turnt regelmäßig über den Bildschirm.	Ein kompletter „Aktienmarkt" inklusive Charts

FLAMBIERT Unser rot glühender Feuer-Titan räumt unter den Orks und Elfen tüchtig auf.

Spellforce

„Cabrio! Limousine! Pick-up!" Schon nicht schlecht, aber angesichts der fiesen Mächte im Spellforce-Land Eo sollten Sie schon ein paar eindrucksvollere Sprüche auf Lager haben ...



Ingelheim am Rhein ist nicht gerade eine Stadt, für die das Attribut „pulsierend" erfunden wurde. Und trotzdem ist in der Innenstadt nachts der Teufel los – fünf Landsknechte, drei Zwergen-Kriegspriester, zwei Kleriker, eine Eismagierin, vier Ork-Hornbläser und zwei Nekromanten unterschiedlicher Ausbaustufen zaubern, prügeln, beschwören, blocken, schwingen und heilen. Und einige beißen irgendwann ins Gras, sobald der rote Hitpoint-Balken auf eine dünne Linie zusammendampft. Tausendfach passiert das jede Nacht. Vollautomatisch, ohne menschliches Zutun. Im Firmennetzwerk von Phenomic helfen alle PCs mit und spenden Rechenzeit.

Am nächsten Morgen liegt dann in einem Verzeichnis eine riesige Excel-Datei mit den Vorkommnissen der vergangenen Stunden – welche Einheit hat wie viele Millisekunden durchgehalten, wen hat welcher Zauberspruch umgehauen, wer ist zu stark, wer zu schwach? Dann beginnt **Spellforce**-Designer Volker Wertich, an den Stellschrauben seines Echtzeit-Strategiespiels zu drehen: Für den starken „Keulenschlitzer" müssen vielleicht die Produktionskosten nach oben geschraubt werden, dafür können der Todesritter und der Felsenschleuderer beim nächsten Testlauf weniger einstecken und die Heilkraft der Heilerin erhöht sich um ein, zwei Pünktchen. In der nächsten Nacht wird das Firmennetzwerk wieder zum am heißesten umkämpften Fantasy-Schlachtfeld jenseits von Helms Klamm.

> Blickt man seinem Helden über die Schulter, **sieht das mindestens so gut aus, als würde man Gothic 2 spielen.**

Dass sich die Werte seit dem letzten Match geändert haben, muss auch als furchtbar originelle Ausrede der Verlierer-Fraktionen eines Multiplayer-Gefechts herhalten. Während die Spieler auf der einen Seite des Test-Raums noch munter Zwerge an ihrer Siedlung hämmern und Elfen Rohstoffe abbauen lassen, kommen über den Pass bereits Horden fieser Dunkelelfen marschiert, die den untersetzten Gnomen die Bärte stutzen wollen – und das Dorf kurzerhand niederbrennen. Viele Zutaten des geradezu verschwenderisch schönen Echtzeit-Strategiespiels sind bereits so gut wie fertig – etwa die Grafik. Wenn man seinem Helden-Avatar über die Schulter blickt, sieht das mindestens so gut aus, als würde man **Gothic 2** spielen. In der Praxis steuert man **Spellforce** meist aus der genretypischen Schräg-von-oben-Ansicht; die Steuerung soll dank Helden-Verfolger-Funktion und extrem zeitsparendem Zaubersystem auch im größten Chaos noch genug Übersicht bieten.

Ebenfalls so gut wie im Kasten: die Story, die Missionen, die Zwischensequenzen, die Musik (die sogar beim Eröffnungskonzert auf der Games Convention von einem Orchester welturaufgeführt wurde) und das Design der 20 Inseln mit ihren Postkarten-Landschaften von der Wüste bis zum vulkanischen Atoll. Schön auch: der Tag- und Nachtzyklus. Während der sechsminütigen Dunkelheit sehen etwa die Krieger der Menschen schlechter und haben gegen die Adleraugen der Dunkelelfen schlechtere Karten.



FLEISSIGE HANDWERKER Die pummeligen Zwerge schleppen Steine herbei und errichten eine mächtige Siedlung.

KLEIDERKAMMER Wie in einem Rollenspiel bestücken Sie Ihren Helden mit Rüstung, Waffen, Amuletten und Helmen. Rechts: die aktuellen Attribute.

Ähnlich wie **Warcraft 3** besteht **Spellforce** nicht nur aus Holz-Klopfen, Kasernen-Bauen, Mana-Generieren und Truppen-Produzieren: In Städten hält man beispielsweise geschmeidigen Smalltalk mit Bewohnern, die dann zwingend notwendige oder optionale Quests bereithalten; geskriptete Huch-wo-kommen-denn-die-Riesenspinnen-her-Überraschungen bringen Tempo und Abwechslung ins Spiel. Im Inventar des Helden verstaut man dann die erworbenen oder erkämpften Amulette, Runen und Ringe (natürlich inklusive magischer Eigenschaften), tauscht den ollen Bogen gegen das neue Mega-Schwert und verteilt die erworbenen Erfahrungspunkte auf Eigenschaften des Helden – ganz wie in einem Rollenspiel.

Eine Wissenschaft für sich: die Fülle an Zaubersprüchen, die sich auf vier Schulen unterteilen und das komplette Fantasy-Spektrum abdecken – da wird beschwört, versteinert, gelähmt, gelindert, eingefroren, verwirrt, verflucht und Mana entzogen, was das Zeug hält; per Mausklick lässt man Eis-, Feuer- und Gesteins-Stürme auf Skelette, Minotauren, Dämonen und Oger niederdonnern. Im späteren Verlauf gesellen sich bildschirmgroße Titanen dazu – dann kloppen sich Zyklopen mit glühend heißen Feuerwesen und riesigen Baumwesen im Ent-Format. Klar sehen die entsprechenden Screenshots auf diesen Seiten schon ausgesprochen beeindruckend aus, aber warten Sie erst mal, bis Sie die live aufgenommenen Szenen aus der aktuellen Version auf der PC-Games-DVD gesehen haben …

ERSTEINDRUCK

*Mit noch höherem Rollenspiel-Anteil als im ohnehin schon sehr voll gepackten **Warcraft 3** und einer Bombast-Grafik, die selbst **Age of Mythology** einkassiert, ist **Spellforce** auf dem besten Weg in Richtung Top-100-Eintrag. Mein Wunsch: bitte extra viel Zeit fürs Balancing nehmen!* PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Phenomic
Anbieter .... Bigben
Termin .... November 2003

UNGEWOHNT Die neuen Generäle und ihre Truppen verändern die Spieloptik nachhaltig.

VIDEO AUF DVD

MEHRSPIELER

ADD-ON

Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null

Das letzte Stündchen hat geschlagen: Command & Conquer Generäle geht mit neuen Features in die Verlängerung.



Die Fakten

- 15 Missionen
- Über 30 neue Einheiten
- Zwischensequenzen mit Schauspielern
- 9 Spezial-Generäle
- Neue Wettereffekte (Schnee, Regen)
- Kampf-Auswertung nach Schlachten



SÄURE MARSCH Einer der neun Generäle rückt den gegnerischen Blechkameraden sogar von den Tunnelsystemen aus mit Säure auf den Leib.

Der Name macht es deutlich: Im Add-on **Die Stunde Null** kracht's gewaltig! In den 15 neuen Missionen der Einzelspielerkampagne erreicht der Konflikt zwischen der Westlichen Allianz, dem Asiatischen Pakt und der Internationalen Befreiungsgruppe seinen Höhepunkt. Die drei Streithähne stürzen sich dabei mit erweitertem Kriegsarsenal in den Kampf. So ist die Internationale Befreiungsgruppe beispielsweise in der Lage, ihre gefürchteten Tunnelsysteme nun ganz ohne Arbeiter zu errichten – solange sich der Baugrund in ihrem Sichtbereich befindet, hält sie nichts mehr auf. Ebenfalls neu sind die geländegängigen Motorräder der selbst ernannten Weltenretter. Jeder Roboter – ob nun Gewehr- oder Raketenschütze – kann sich auf die Knattermaschinen schwingen und überwindet halsbrecherisch selbst gefährliche Klippen. Der Asiatische Pakt dagegen setzt auf Internet-Cafés, die den schwächlichen Hackern endlich den nötigen Schutz vor gegnerischen Angriffen bieten – diese können so in aller Ruhe Geld für die massive Kriegsmaschinerie scheffeln. Die Führungsspitze der Westlichen Allianz wiederum baut ihr Hightech-Arsenal weiter aus, schickt einen Mikrowellenpanzer, wie ihn bereits das Adelshaus der Atreides in **Dune 2** einsetzte, in die Schlacht und macht damit Gebäude in Windeseile dem Erdboden gleich.

Vermisstes Feature

Das Kernelement des Add-ons ist jedoch ein Feature, das eigentlich bereits für das Originalprogramm angekündigt war. Im so genannten „Generals Challenge"-Modus kämpfen Sie nacheinander gegen insgesamt neun Generäle, die sich jeweils auf eine bestimmte Art der Kriegsführung spezialisiert haben. General Malcolm Granger beispielsweise kämpft aufseiten der Westlichen Allianz und setzt auf die Luftwaffe. So finden sich in seinem Arsenal etwa Comanche-Helikopter, die durch ein Upgrade mit der Stealth-Fähigkeit versehen werden können und so perfekt für Überraschungsangriffe geeignet sind. General Ta hun Kwai vom Asiatischen Pakt wiederum schwört auf die Feuerkraft moderner Panzer und erhält daher unter anderem eine aufgebohrte Version des monströsen Overlord-Panzers, der serienmäßig mit einem Gatlinggeschütz ausgestattet ist. Die Internationale Befreiungsarmee freut sich dagegen über die Unterstützung durch Prinz Kassad, der alle Gebäude der Organisation mit Tarnnetzen versieht, was den Guerillakämpfern sehr zugute kommt.
Da Sie in diesem Modus besiegte Generäle und ihre jeweiligen Armeen auch in Mehrspielerpartien einsetzen dürfen, erweitert **Die Stunde Null** den ohnehin schon grandiosen Multiplayer-Part von **Generäle** um zahlreiche weitere taktische Möglichkeiten.

ERSTEINDRUCK

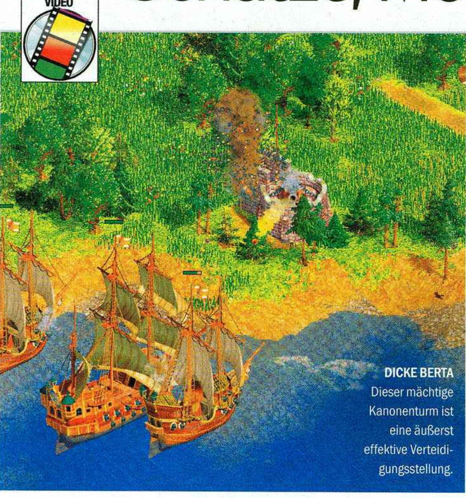
*Es steckt eine Menge in **Die Stunde Null**. Ob das Add-on allerdings an die Qualitäten eines **Frozen Throne** heranreicht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... EALA
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 26. September 2003



Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten

VIDEO



DICKE BERTA Dieser mächtige Kanonenturm ist eine äußerst effektive Verteidigungsstellung.



FRISCHER ANSTRICH Neue Grafiksets für die unterschiedlichen Zivilisationsstufen verändern das Stadtbild.

Größer, schöner, besser – das Add-on zu Anno 1503 setzt die Segel.

Mit mehr als 450.000 verkauften Exemplaren setzte **Anno 1503** die Erfolgsstory seines Vorgängers nahtlos fort – trotz diverser Mängel wie etwa des fehlenden Mehrspielermodus oder kleinerer KI-Schwächen. Sunflowers und Max Design waren sich der Bringschuld den Spielern gegenüber durchaus bewusst und konzentrierten sich deshalb bei der Konzeptionierung des Add-ons vorrangig auf Kundenwünsche. Deshalb wird **Anno 1503** vor allem eines: größer! Die Inseln sind mit bis zu 400x400 Bodenfeldern jetzt beinahe doppelt so weitläufig wie im Original – viel Platz für geneigte Bauherren, die ihre Traumsiedlungen nun noch ausladender gestalten können. Da trifft es sich gut, dass **Anno** auch schöner wird. Neben kosmetischen Verbesserungen wie etwa zusätzlichen Brandungen, durch die Küstenstreifen noch malerischer werden, gestalteten die Max-Design-Grafiker insgesamt zehn neue Häusertypen. Auch Ihren Traumschlössern verleihen Sie in Zukunft mit Denkmälern, Blumenbeeten oder Tiergehegen noch mehr Noblesse. Zu diesem Zweck wurde sogar ein spezielles Szenario entwickelt, in dem Sie unbehelligt am eigenen Schloss Versailles zimmern dürfen.

Neue Abenteuer

Doch auch bei den Szenarien ändert sich einiges in **Schätze, Monster und Piraten** – denn der Titel ist in den zwölf neuen Abenteuern Programm. Anstatt wie bisher auf ein großes Ziel hinzusiedeln, gibt es jetzt mehrere Aufgabenstellungen, die Sie nach und nach bewältigen müssen. Dabei geht es wesentlich abenteuerlustiger zu als im Original. In einem Szenario mit dem Arbeitstitel „Schnitzeljagd" sind Sie beispielsweise auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schatz. Die Suche führt Sie über mehrere Inseln, auf denen Sie nützliche Hinweise sammeln, sich mit Riesenspinnen sowie Zombies herumschlagen und sogar das eine oder andere Rätsel lösen. Doch auch die klassischen **Anno**-Einsätze wurden durch spielerische Neuerungen aufpoliert. In Seekämpfen dürfen Sie jetzt feindliche Kähne entern, Ihre Landstreitkräfte, die sich bei Kampfhandlungen nun im Sinne der Übersicht zerstreuen, können Sie auf Patrouille schicken. Auch das Wirtschaftssystem erfuhr einige Erweiterungen. So lässt sich die Größe des Kontors verändern, um noch mehr Hab und Gut in den Lagerräumen zu verstauen. Ein Statistikbildschirm macht zudem grafisch deutlich, wie es um die Lagerbestände steht und bei welchen Produktionsketten eventuell Nachbesserung erforderlich ist. Der längst überfällige Mehrspielermodus hat indes endlich die internen Tests bestanden und wird zeitgleich mit dem Add-on, eventuell sogar noch früher, kostenlos zum Download bereitstehen. Außerdem wird bei Sunflowers und Max Design gerade geprüft, ob man den Spielern eine leicht abgespeckte Version des Original-Karteneditors zur Verfügung stellen kann. Alles wird gut im **Anno**-Land!

VIDEO AUF CD/DVD



Max-Design-Mitbegründer Martin Lasser stellt die Features des Anno-Add-ons vor.

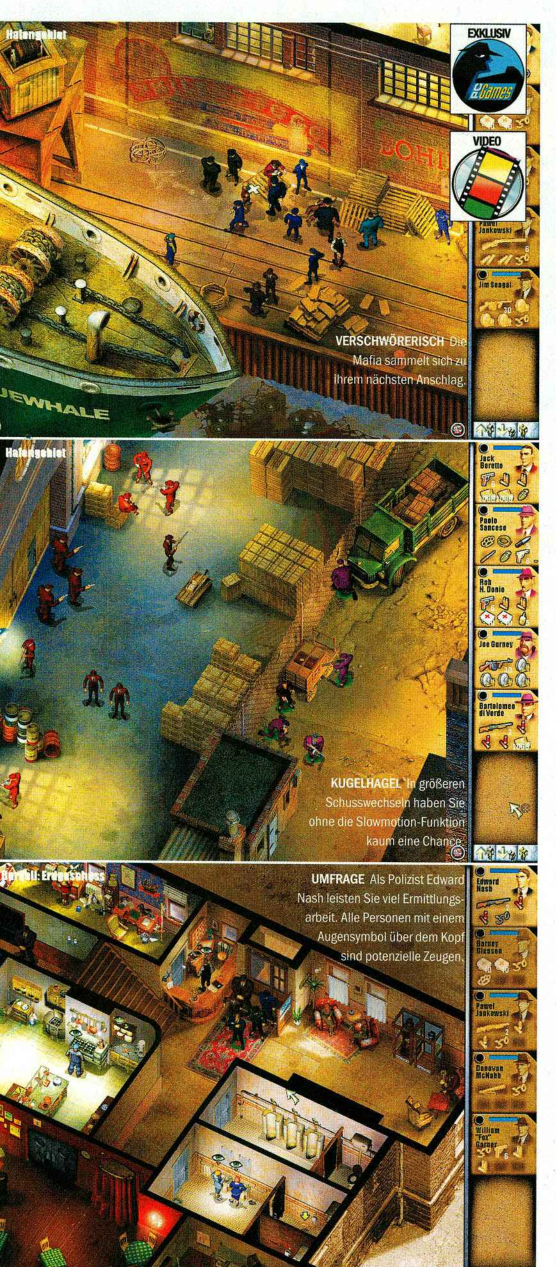
ERSTEINDRUCK

Zum fairen Preis von gerade einmal € 19,95 bietet das Add-on eine Menge fürs Geld. Vor allem da die abenteuerlastigen Szenarien das althergebrachte Aufbauprinzip endlich einmal aufmöbeln. DAVID BERGMANN

Entwickler	Max Design
Anbieter	Sunflowers
Termin	November 2003



Apocalyptica
STELL DICH DER MACHT
Alle Preise sind Euro-Preise. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. PC-SPEZIALIST ist eine Franchisekette, die sich durch eine dezentrale Organisation mit rechtlich selbständigen Unternehmern auszeichnet. Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Es ist daher möglich, dass nicht alle Partnerbetriebe das gesamte Sortiment anbieten bzw. nicht zu den hier beworbenen Preisen
© 2003 KONAMI & Extreme FX. All rights reserved. "Apocalyptica" is a trademark of KONAMI CORPORATION
PC-SPEZIALIST Barebone
Intel® Pentium® 4 2,8 GHz
• Intel® Pentium® 4 Prozessor (FSB 800) mit 2,8 GHz • 512 MB superschneller DDR RAM Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by GeForceFX 5600 mit 256 MB • 120 GB Markenfestplatte • schneller 52x24x52x CD-Brenner • Sound onboard • Netzwerk onboard • Firewire onboard • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil
intel inside pentium 4
1199,-
Servicekauf möglich: 24 x 56,- Euro*
*Servicekauf:
Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9 %
DIGITAL
ShuttleX
The way it's meant to be played
NVIDIA GeFORCE FX
DVD
KONAMI
PC SPEZIALIST
Symbolfoto
Computing // Mobility // Digital Imaging // Video & DVD // Music
...einfach sympathisch!



VERSCHWÖRERISCH Die Mafia sammelt sich zu ihrem nächsten Anschlag.

KUGELHAGEL In größeren Schusswechseln haben Sie ohne die Slowmotion-Funktion kaum eine Chance.

UMFRAGE Als Polizist Edward Nash leisten Sie viel Ermittlungsarbeit. Alle Personen mit einem Augensymbol über dem Kopf sind potenzielle Zeugen.

Chicago 1930

Mit Taktik in die Prohibition – die Desperados-Macher schicken Sie auf Eroberungsfeldzug durch Chicago.

Nachdem Spellbound bereits mit **Desperados** und **Robin Hood** bewies, dass Echtzeit-Taktik nicht nur in Zweiter-Weltkrieg-Szenarien funktioniert, wagt sich das deutsch-französische Entwicklerstudio diesmal in die Zeit der Prohibition. In zwei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen kämpfen Sie aufseiten der Mafia oder der Polizei um Macht und Ordnung in Chicago. Die beiden Parteien spielen sich dabei sehr individuell. Während Sie als Mafioso durchaus fest zupacken und regen Gebrauch von Schusswaffen machen, sollten Sie sich als Gesetzeshüter stets an die Regeln halten: Widersacher werden vorzugsweise ordnungsgemäß verhaftet und die Dienstwaffe dürfen Sie bestenfalls zücken, wenn auf Ihre Männer geschossen wird. In einer typischen Polizei-Mission führen Sie deshalb viele Gespräche, sammeln Indizien und lösen sogar das eine oder andere Rätsel – so gilt es beispielsweise, ein ohnmächtiges Dienstmädchen wieder zu Bewusstsein zu bringen. Besonders hilfreich sind Augenzeugen, die Sie ausquetschen können. Im Dienste des Don sollten Sie diese lästigen Plaudertaschen dagegen so schnell wie möglich zum Schweigen bringen, indem Sie ihnen blaue Bohnen servieren oder ein Bündel Geldscheine zustecken.

Altes und Neues

Generell bleibt **Chicago 1930** der Spielweise seiner Taktik-Kollegen aber treu. Vor jedem Einsatz statten Sie Ihr fünfköpfiges Team mit Granaten, automatischen Gewehren, Schlagringen und anderen nützlichen Utensilien aus und ziehen in die Schlacht. Dort überblicken Sie das comicartig inszenierte Geschehen aus einer weder dreh- noch schwenkbaren Vogelperspektive. Spellbound setzt nach wie vor auf eine klassische, aber dafür übersichtliche und detailverliebte 2D-Optik, die vom dreckigen Hinterhof über einen Schrottplatz bis hin zur dekadenten Bude des Staatsanwalts alle Schauplätze stimmig in Szene setzt. Dass Sie dann Ihre Truppe kommandieren, Feinden möglichst unbemerkt eins überbraten und die bewusstlosen Kerle fesseln, ist aus anderen Echtzeit-Taktikspielen bekannt. Neu dagegen ist die Slowmotion-Funktion. Sollte Ihnen ein Feuergefecht zu heiß werden, dürfen Sie die Zeit für eine Minute verlangsamt ablaufen lassen und haben dann ausreichend Zeit, gegnerischen Salven auszuweichen und Angriffsorder zu erteilen.

Ein klassisches Taktikelement fiel während der Entwicklung allerdings dem Rotstift zum Opfer: die Sichtkegel. Das macht **Chicago 1930** noch eine Spur actionreicher und spannender. Ebenfalls zur Spannung tragen die so genannten Blips bei – kleine, rote Punkte, die erscheinen, sobald Ihre Männer einen Gegner hören, aber nicht sehen können. Und warum das so spannend ist, führt Ihnen Spieldesigner Martin Kuppe im Exklusiv-Interview auf der DVD am besten persönlich vor.

ERSTEINDRUCK

*An **Chicago** gefällt mir besonders die unterschiedliche Spielweise von Mafia- und Polizei-Missionen. Spellbound ist auf dem besten Weg zum Taktik-Hattrick.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Spellbound
Anbieter .... Wanadoo
Termin .... 12. November 2003

THE GREAT ESCAPE™

GESPRENGTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die feindliche Übermacht



Breche aus einem Gefangenenlager aus

www.the-great-escape.de

















1) **NARBEN:** Souvenirs von Kampfhandlungen in zurückliegenden Missionen.

2) **AUGEN:** Die Geometrie der Iris wurde nachgebildet, um den Augen Tiefe zu verleihen.

3) **SCHWELLUNGEN:** Ein blaues Auge verschwindet nicht abrupt, sondern weicht graduell zurück.

4) **ZÄHNE:** Jeder Zahn wird einzeln modelliert – und kann schon mal verloren gehen.

5) **HAUT:** Mit Bump-Mapping-Unterstützung entstehen Bartschatten und Hautunreinheiten.

6) **AUGENBRAUEN:** Rund 50 virtuelle Muskeln und Gelenke sorgen für eine realistisch animierte Mimik.

Medal of Honor: Pacific Assault

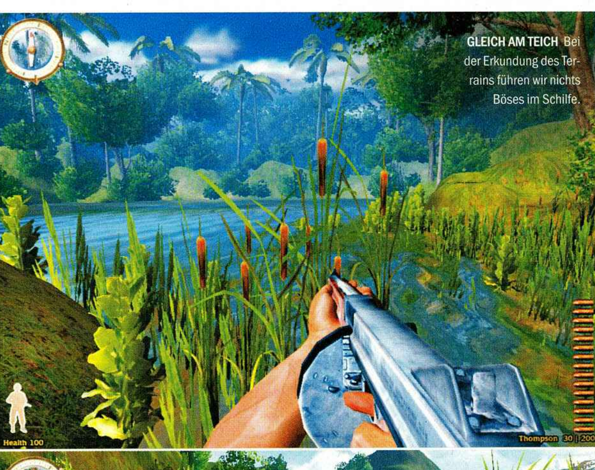
In Allied Assault (dt.) rettete man Europa vor den Nazis, im Nachfolger knöpfen Sie sich die Japaner vor. **Pacific Assault bietet dramatische Team-Gefechte an historischen Schauplätzen des 2. Weltkriegs,** die mit neuer Grafik-Technologie spektakulär in Szene gesetzt werden.



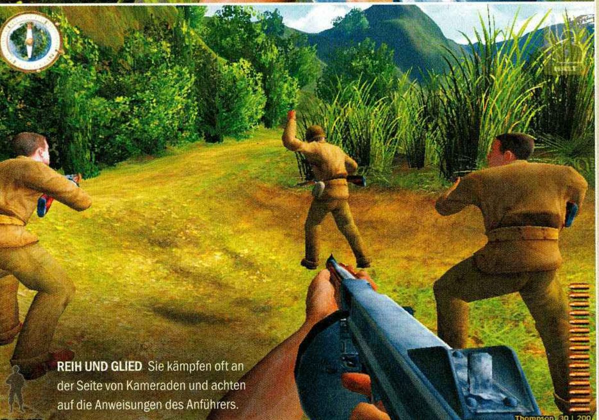
Dieser Krieg ist hart umkämpft, verlustreich und wird mit einem hohen Einsatz von Mensch und Material ausgetragen. Gerungen wird um die Gunst der Action-Spieler, Schlachtfeld ist das boomende Sub-Genre der historisch angehauchten, storylastigen Kriegs-Shooter – von Europa im 2. Weltkrieg (**Call of Duty**) bis Vietnam (**Men of Valor**). Diese Kriegsgelüste sind dem Riesenerfolg von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** zu verdanken. Nachdem sich einige Entwickler dieses Hits selbstständig machten, um an den genannten Konkurrenzspielen zu arbeiten, schlägt Electronic Arts jetzt zurück. In Los Angeles konnten wir beim Entwicklungsstudio EALA einen ersten Blick auf den Nachfolger **Medal of Honor: Pacific Assault** werfen.

Die Wehrseite der Medaille

Allied Assault (dt.) war mit vielen geskripteten Ereignissen quasi als Kriegsfilm zum Mitspielen inszeniert. Dieses erste **Medal of Honor**-Spiel für den PC war so erfolgreich, dass eine eher konservative Fortsetzung in der Luft lag. „Unser Team hatte sich aber viel mehr vorgenommen", grinst uns Producer Brady Bell an. Ende 2002, als



GLEICH AM TEICH Bei der Erkundung des Terrains führen wir nichts Böses im Schilfe.



REIH UND GLIED Sie kämpfen oft an der Seite von Kameraden und achten auf die Anweisungen des Anführers.

Anno 1942: Einsatz auf Guadalcanal


In einer Offensive versuchen japanische Verbände, den amerikanischen Henderson-Flughafen auf dieser Insel zu zerstören. Die Luftschlacht ist nicht geskriptet; das Verhalten der Flugzeuge wird von der KI gesteuert.


Während wir über die Landebahn rennen, wird ein japanischer Jäger auf uns aufmerksam. Im Tiefflug lässt er die Bord-MGs rattern, mit ein paar Salven aus der Thompson halten wir verzweifelt dagegen.


Auf der Suche nach Deckung haben wir eines der geparkten Flugzeuge erreicht. Mit dessen Bordgeschütz räumt man effizienter am Himmel auf und hilft, die Schlacht zugunsten der Amerikaner zu entscheiden.

das Add-on **Spearhead** fertig war, begann das Team von EA-LA mit dem Design von **Pacific Assault**. Im Februar dieses Jahres war man dann so weit, die Techniker mit einem Wunschzettel zu konfrontieren: Baut eine Engine nach Maß, um unsere spielerischen Anforderungen umzusetzen. „Es gibt viele Leute, die erst mal Technologie-Demos ohne Kontext zum Spiel basteln. Aber wir machen nicht Design für die Technik, sondern Technik für das Design", betont Brady.

Das soll freilich nicht heißen, dass Schönheit die zweite Geige spielt. Ganz im Gegenteil, die bisherigen Grafikeindrücke lassen das Vorgängerspiel ziemlich alt und hässlich aussehen. Bei **Pacific Assault** bleiben nur noch Randablagerungen der ursprünglichen **Q3: Team Arena**-Technologie übrig. Die komplett neue Render-Engine ist auf das Leistungsspektrum von DirectX-8/9-Karten ausgelegt. Wollen Sie die pixelgeshadete, bumpgemappte, partikeleffektreiche Kulisse in würdiger Pracht erleben, muss mindestens eine Karte auf dem Niveau einer Geforce3 oder Radeon 8500 her. Das Spiel soll bei heruntergefahrenen Details auch mit der Holzklasse Geforce1/Radeon 7000 laufen, aber dann verpasst man viele optische Delikatessen.

Auge um Auge, Zahn um Zahn

Am Beispiel des Soldaten Frank, einem der Kumpels Ihrer Spielfigur Tom Conlin, zeigt uns Grafik-Ingenieur Chris Shelton die Detailfülle der Spielfiguren. Highlights: lebensechte Augen (mit auf Lichteinfall reagierenden Pupillen) und ein Mund, bei dem neben der Zunge auch jeder einzelne Zahn in 3D modelliert ist. Die Gesichter haben nicht nur eine ausdrucksstarke Mimik, sondern altern auch sichtbar im Spielverlauf. Den jungen Männern sind die körperlichen Entbehrungen und die seelischen

BRADY BELL IM GESPRÄCH

„Weniger Skripts, mehr Dynamik ..."

BRADY BELL



Brady Bell betreute einst den Grusel-Shooter Undying, heute arbeitet er als Producer an Pacific Assault.

PC Games: Was zeichnet den Spielablauf von Pacific Assault aus?
Brady Bell: „Wir wollen bei Gameplay und künstlicher Intelligenz rüberbringen, dass du dich mit deiner Einheit bewegst. Die künstliche Intelligenz ist viel weniger geskriptet. Jedes Mal, wenn du dich durch denselben Level spielst, wirst du unterschiedliche Dinge sehen – abhängig davon, wer dich begleitet, wer in der Schlacht fällt, wer überlebt. Welche Entscheidungen die anderen Spielfiguren treffen, hängt von der Umgebung, ihrer Moral und dem Gefechtsverlauf ab. Ob dein Anführer den Feind von der Flanke attackieren lässt, ob die Japaner einen Frontalangriff wagen oder nicht – all diese Dinge entwickeln sich dynamisch."
PC Games: Gibt es neben den Hauptmissionszielen auch optionale Nebenaufgaben?
Brady Bell: „Jeder einzelne Level hat so genannte ‚Helden-Momente'. Manchmal sind sie Teil der Missionsziele, manchmal verraten wir sie nicht mal. Am Ende einer Mission kannst du die absolvierten Helden-Momente anklicken und sie werden noch einmal im Stil einer Wochenschau aus den 40er-Jahren abgespielt, als wäre ein Kriegsreporter dabei gewesen."
PC Games: Was bringt die realistische Spielwelt-Physik im Action-Alltag?
Brady Bell: „Da ist zum einen der ‚Rag Doll'-Effekt, der ist sehr wichtig für uns, um von den starren Todes-Animationen wegzukommen. Die Spieler werden immer etwas anderes sehen, je nachdem wie ein Gegner stirbt. Physik spielt auch bei den Objekten in der Spielwelt eine Rolle, wie du mit ihnen umgehst. Zum Beispiel etwas in die Luft sprengen und dann die Überreste als Deckung zu benutzen. Es wird zerstörbare Gebäude und andere Dinge geben, dadurch kannst du verschiedene Wege herausfinden, um deine Aufgaben zu erfüllen."
PC Games: Ihr wollt auch historisches Hintergrundmaterial auf die CDs packen. Muss man sich das erst durch Spielleistungen verdienen?
Brady Bell: „Wir debattieren gerade darüber, ob ein großer Teil des Bonus-Materials auf dem PC freigeschaltet werden muss oder ob man es dem Spieler von vornherein zugänglich macht. Da herrschten unterschiedliche Denkweisen bei Videospielen und PC: Auf Konsolen macht man gerne viele freischaltbare Sachen, die PC-Leute wollen eher alles von vornherein haben. Und wir wollen sicherstellen, dass wir unser Publikum zufrieden stellen. Deshalb kann man auch auf dem PC wieder jederzeit den Spielstand speichern."







MAN WIRD NICHT JÜNGER Eine Konzeptgrafik deutet an, wie der Krieg im Laufe der Jahre seine Spuren in den Gesichtern der Soldaten hinterlässt.

Strapazen anzusehen, Augenringe und eingefallene Wangen sprechen eine deutliche Sprache. Sogar die Folgen von Kampfhandlungen vom blauen Auge über einen Verband bis zu dauerhaften Narben sind erkennbar. In jedem Kopf stecken etwa so viele Polygone wie bei **Allied Assault** in einem ganzen Soldaten-Körper.

Konflikt made in Japan

Gleicher Krieg, anderes Szenario: Die europäischen Schauplätze des 2. Weltkriegs wurden in **Allied Assault** und dessen beiden Add-ons ausführlich abgehandelt. **Pacific Assault** versetzt Sie dagegen an die von den USA und Japan umkämpften pazifischen Schlachtfelder. Erster von sieben Schauplätzen ist ein militärisches Ausbildungslager, in dem Sie mit der Steuerung vertraut gemacht werden. Im Gegensatz zu üblichen Tutorials ist dieser Einstieg fest in die Story integriert. Unser Held Tom Conlin schließt dabei Freundschaften mit anderen Rekruten, die ihn im Spielverlauf begleiten werden.

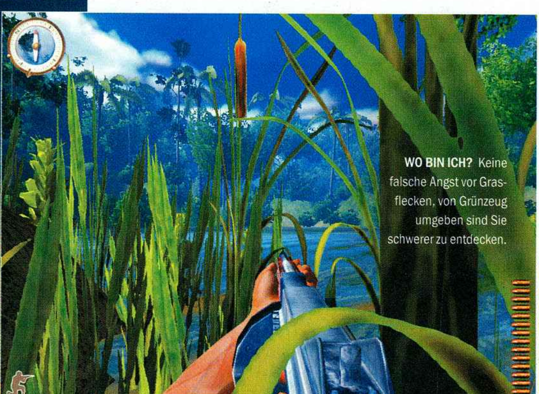
Doch dann ist Schluss mit der Gemütlichkeit, denn Conlin ist dabei, als im US-Flottenstützpunkt Pearl Harbor die Hölle ausbricht. Der japanische Luftangriff am 7. Dezember 1941 bedeutet den Eintritt der USA in den 2. Weltkrieg. In den beiden nächsten Jahren folgen historische Schlachten wie die Landung auf der Salomon-Insel Guadalcanal.

Stoff für zwei Spiele

Die Geschehnisse von **Pacific Assault** enden Ende 1943 am Tarawa-Atoll. Fortsetzung folgt:



WASSER MARSCH Animierte Wasseroberfläche mit dynamischer Echtzeit-Reflexion der Umgebung.



WO BIN ICH? Keine falsche Angst vor Grasflecken, von Grünzeug umgeben sind Sie schwerer zu entdecken.

MARK DOCHTERMANN IM GESPRÄCH

PC Games: Wie sahen die Renovierungsarbeiten bei der Engine aus?

Mark Dochtermann: „Wir nagelten frühzeitig fest, welchen Stil das Gameplay haben sollte – das ganze realistische Erlebnis, das du bei einem **Medal of Honor**-Spiel erlebst. Vom Rendering-Standpunkt gesehen hatte **Allied Assault** das Ende seiner Lebenszeit erreicht. Es nutzt die **Q3**-Engine, mit der viele erfolgreiche Produkte gemacht worden sind. Aber wir wussten, dass wir das Produkt in eine neue Richtung bringen mussten, um die Art von Spielerlebnis zu liefern, die wir uns für das Pazifik-Szenario vorstellten. Wir nutzen noch einige Routinen, die wir für **Allied Assault** entwickelt hatten, aber alles, was mit der grafischen Präsentation zu tun hat, wurde komplett ausgetauscht. Es ist jetzt eine auf DirectX 9 basierende Engine, welche die neuesten Grafikarten-Features ausnutzt."

PC Games: Was ist eure größte technische Herausforderung?

Mark Dochtermann: „Die Tatsache, dass wir gerade ein Spiel machen, das bis zu 16-mal umfangreicher ist als sein Vorgänger. Die Levels können viel größer sein und wir arbeiten mit viel mehr Inhalten. Diese Welt zum Leben zu erwecken, nicht in einem statischen Museum mit starren Bäumen und Gräsern zu sein, all das ist wirklich der schwierigste Teil. Und wir haben uns große Mühe gegeben, um sicherzustellen, dass so ziemlich alles in dieser Welt zerstörbar ist, sich bewegt. **Allied Assault** hatte schon eine ganze Menge an Außen-Levels, aber bei den Schauplätzen von **Pacific Assault** steht das Terrain wirklich im Mittelpunkt."

PC Games: Ihr habt eine ganze Reihe von Leuten mit Filmerfahrung ins Team geholt. In welchen Bereichen sorgen die für ein besseres Spielerlebnis?

Mark Dochtermann: „Ein gutes Beispiel ist das Licht. Das Ausleuchten eines Levels war immer eine Designer-Nebenaufgabe gewesen. Die meisten Level-Designer besitzen zwar ein gutes Gespür für die Aufteilung, aber üblicherweise keinen Background in Bühnen- oder Filmset-Beleuchtung, wie ihn die Hollywood-Leute haben. Plötzlich realisierst du, wie wichtig ein Aspekt des Spiels ist, der bislang immer vernachlässigt wurde. Bei uns arbeiten auch Experten für visuelle Effekte, die an Filmen wie **Titanic** oder **Time Machine** mitgewirkt haben."

„16-mal umfangreicher als der Vorgänger ..."



MARK DOCHTERMANN

Mark Dochtermann programmierte Titel wie F.A.K.K. 2 und ist heute der Technical Director des Pacific-Assault-Teams.

Senior Producer Matt Powers, der vor seiner EA-Einberufung bei Atari **Unreal 2** betreute, räumt ein: „**Pacific Assault** deckt nur die ersten beiden Jahre des Kriegs im Pazifik ab. Dafür haben wir uns entschieden, weil es so viele Schlachten gab, so viele Inseln, dass wir sie nicht vernünftig in einem einzigen Spiel unterbringen könnten. Deshalb konzentriert sich dieses Produkt auf die Zeit bis Ende 1943. Es wird später einen Nachfolger geben, der dann die zweite Hälfte des Kriegs im Pazifik bis zur Schlacht um Okinawa abhandelt."

Neu in der Waffenkammer

Im Pazifik kämpfen die Amerikaner weitgehend mit anderen Waffen als auf den europäischen Schlachtfeldern des Vorgängerspiels. Nur die Thompson-Maschinenpistole lässt sich erneut blicken; spektakulärster Neuzugang auf US-Seite dürfte ein Flammenwerfer werden. Außerdem erbeuten und verwenden Sie eine Vielzahl von authentischen japanischen Modellen, von der Pistole bis zum Granatwerfer. Unterm Strich sollte es rund zwei Dutzend verschiedene Waffen geben.

In Vehikel-Einlagen klemmt man sich immer wieder mal hinter Bordgeschütze – sei es zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Brady Bell zählt auf: „Du wirst zum Beispiel an Bord von Jeeps, Panzern, Truppentransportern und Flugzeugen sein. Auf Patrouillenbooten kannst du verschiedene Stationen besetzen, Torpedos und Wasserbomben feuern oder eine 20-Millimeter-Kanone bedienen, während die künstliche Intelligenz sich um die Navigation kümmert."

Echter Lichtblick

Die Spielwelt profitiert von der Expertise eigens engagierter Ausleuchtungs-Experten, die Electronic Arts aus dem Filmbereich abgeworben hat. Blickt der Spieler zum Beispiel Richtung Sonne, wirkt das Licht weicher. „Wir wollen mehr machen als nur den üblichen Lens-Flare-Effekt", kommentiert Matt Powers. Dem tropischen Szenario angemessen, schießt die Vegetation artenreich ins Kraut. Das Grünzeug ist mehr als nur starre Dekoration: Bewegen sich etwa Soldaten durchs hohe Gras, biegen sie mit ihren Schritten auch einzelne Halme und Büschel zur Seite.

Künstliches Teamwork

Viele Ambitionen des neuen **Medal of Honor**-Spiels erinnern an einen anderen, nicht gänzlich unbedeutenden Action-Thronfolger namens **Half-Life 2**. Stichwort künstliche Intelligenz: Statt einem unflexiblen Verhaltensmuster-Drehbuch zu folgen, sollen die Soldaten von **Pacific Assault** viel flexibler auf Situation und Umgebung reagieren. Oft kämpfen fünf bis acht Soldaten an der Seite des Spielers. Entsprechend ist ein teamorientiertes Zusammenspiel der computergesteuerten Figuren angesagt – egal ob Freund oder Feind.

Anhand einer Spielsituation führen uns die Entwickler von EALA vor, wie sich ihre so genannte „Wahrnehmende KI" in der Action-Praxis anstellt. Bei der Patrouille durch hohes Gras wird eine amerikanische Infanterie-Einheit von auf der Lauer liegenden Japanern überrascht. Die Spielfiguren verstehen, welche Elemente der Spielwelt ihnen Tarnung bieten und wo es richtige Deckung gibt. In unserem Beispiel springt ein Soldat hinter den nächsten Felsen, um vor dem Beschuss sicher zu sein. Aus dieser Position heraus versucht er, den Kameraden Feuerschutz zu geben. Die KI merkt sich auch, wo ein abgetauchter Gegner zuletzt gesichtet wurde.

Kampfgeist und Moral

Wenn im Gefechtsverlauf die ersten Männer zu Boden gehen, wird das von den Spielfiguren registriert und wirkt sich auf deren Moral aus. Bei den Japanern ist der Anführer üblicherweise ganz vorne beim Angriff dabei. Gelingt es, ihn schnell auszuschalten, sollen die Aktionen der restlichen Soldaten unüberlegter und unkoordinierter ausfallen. Wenn eine Schlacht offensichtlich nicht mehr zu gewinnen ist, kann dies vielerlei Auswirkungen haben: Die Überlebenden ergreifen blind die Flucht oder rennen gezielt zum nächsten Stützpunkt, um Verstärkung zu holen. Japanische Soldaten verdrängen vielleicht alle Furcht und gehen als letztes Mittel zum todesverachtenden Frontalangriff über. Der erhöhte Aggressionslevel macht sie dann 20 Prozent schneller und senkt zugleich die Moral der Amerikaner, erklärt Brady Bell: „Gegner, die keine Angst



AUF PATROUILLE Umsichtig hält unser Kamerad nach feindlichen Stellungen Ausschau.



STILLLEBEN Die Engine rendert sanfte Hügel, idyllische Wolken und saftige Pflanzen.



ÜBERLEBENSNOTWENDIG Achten Sie auf das Wohlergehen Ihrer Kameraden, viele Missionen sind alleine kaum zu schaffen.

vor dem Sterben haben und mit einer Knarre und einem spitzen Messer auf dich zurennen – davor haben die Marines wirklich Angst."

Bittere Pillen

Ein anderes wichtiges Mitglied der Truppe ist der Feldsanitäter, dessen Behandlung Blutungen stillt und verletzte Soldaten wieder einsatzfähig macht. Dabei läuft der Wunden-Flicker selber Gefahr, eine Kugel einzustecken, und braucht entsprechenden Feuerschutz. „Es ist in meinem Interesse, seinen Hintern zu retten", betont Brady Bell; mit großzügig in der Landschaft verteilten Erste-Hilfe-Kästen soll Schluss sein. Stirbt der Sanitäter, wird der Rest der Mission um einiges schwerer fallen.

Bei so viel Team-Dynamik stellt sich die Frage, inwieweit **Pacific Assault** in Richtung Taktik-Simulation abdriftet. Doch Matt Powers will von solchen Ambitionen nichts wissen und betont die Besinnung auf traditionelle Ego-Shooter-Werte: „Die Spielwelt reagiert auf deine Aktionen, aber es gibt kein taktisches Menü, das ist nicht Sinn der Sache. Du gibst niemandem Befehle. Wir wollen das Tempo nicht zu sehr bremsen, das wäre nicht mehr der **Medal of Honor**-Stil."

Physik läuft (mit) Havok

Eine weitere Seelenverwandtschaft zu **Half-Life 2**: Auch in **Pacific Assault** soll es weniger starre, vorgegebene Skripts geben, die den Spielablauf vordiktieren. Der moderne Shooter von Welt setzt stattdessen bevorzugt auf realistische Ereignisse, die sich dynamisch in der Spielwelt entwickeln. Zu diesem Zweck lizenzierte man die Physik-Simulations-Engine Havok 2, die zum Beispiel auch bei Gordon Freemans neuen Abenteuern sowie **Deus Ex 2** und **Max Payne 2** zum Einsatz kommt. Kombiniert mit der Nachbildung authentischer Schauplätze – das Entwicklungsteam unternahm Recherche-Reisen in die Pazifikregion –, soll in **Pacific Assault** eine real wirkende 3D-Spielwelt entstehen.

Wir bekamen einige imposante Beispiele zu sehen. So landen nach der Sprengung einer Holzbrücke deren einzelne Balken im Wasser. Ein Holzstamm treibt über der Leiche eines Gegners und drückt sie dadurch unter die Oberfläche. Wenn man eine Granate in die treibenden Trümmerteile wirft, hebt es einige Balken aus dem Wasser, bevor sie durch die Druckwelle wieder weiterdümpeln. Auch subtile Naturschauspiele überzeugen: Das Gras wiegt sich im Wind und fallende Regentropfen hinterlassen konzentrische Kreise auf der Wasseroberfläche. Der Rag-Doll-Effekt von Havok 2 sorgt auch für realistische Umkipp-Animationen getroffener Soldaten, bis hin zum Runterkullern am Hügel.

Konkurrenz belebt das Geschäft

„Derzeit verbringen wir viel Zeit mit dem Einzelspieler-Bereich, um unsere Technologie und die Schlüsselelemente des Gameplays zu entwickeln. Aber Multiplayer wird nicht vergessen, es ist ein sehr wichtiger Bestandteil", betont Matt Powers. Bis zu 32 Spieler werden sich in den voraussichtlich neun speziellen Multiplayer-Karten tummeln, neben Deathmatch und Team Deathmatch soll es auch neue Spielvarianten geben. Und schreckt ihn eigentlich die viele Konkurrenz an historischen Kriegs-Shootern, die sich derzeit zusammenbraut? Ach wo, meint Powers: „Ich begrüße es, wenn andere Leute das Genre vergrößern. Und es ist eine gute Konkurrenzsituation, die unser Team antreibt, ein noch besseres Produkt zu machen."



ERSTEINDRUCK

*Dieser Pazifik ist nicht von Pappe: Seit **Half-Life 2** habe ich nicht mehr so sehr über eine Spielwelt-Demonstration gestaunt. Die realistische Havok-Physik gehört immer mehr zum guten Action-Ton, das tropische Terrain wirkt lebensecht und lebendig. Was in Sachen Team-KI in den Demo-Levels zu sehen war, wirkte schon sehr vielversprechend. Jetzt müssen all die feinen Zutaten „nur noch" in spannende Missionen umgesetzt werden. Dann könnte EA mit **Pacific Assault** zu den Kriegsgewinnern zählen.*

HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EALA
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 1. Quartal 2004

Doom 3

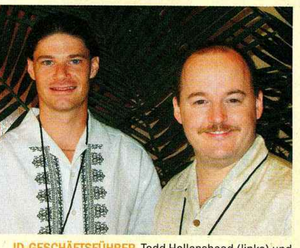
Auf dem Fan-Festival QuakeCon war Doom 3 erstmals anspielbar. US-Korrespondent Heinrich Lenhardt schildert seine **Impressionen vom bestaussehenden Deathmatch** seines Spieler-Lebens.

APPETIZER Die Multiplayer-Komponente von Doom 3 wird sich auf Deathmatch-Varianten für bis zu vier Spieler beschränken. Die Waffenauswahl soll größer ausfallen als in der QuakeCon-Demo-Version, bei der wir hier Salven aus einer Plasma Gun sehen.

ROTLICHTBEZIRK Nur im zentralen Reaktorbereich des Deathmatch-Levels dominierten rote Farbtöne. Ansonsten gab es viel Edelstahl-Look, enge Gänge und schummerige Stellen.

Tim Willits und Todd Hollenshead im Gespräch

Seit 1991 produziert id Software richtungsweisende 3D-Actionspiele und -Engines. Im Rahmen von QuakeCon unterhielten wir uns mit Tim Willits und Todd Hollenshead.



ID-GESCHÄFTSFÜHRER Todd Hollenshead (links) und Tim Willits, der Chef-Designer von Doom 3 (rechts).

PC Games: Welche spielerischen Feinheiten stecken in dem Multiplayer-Level von **Doom 3**, der hier auf der QuakeCon anspielbar ist?

Willits: „In der Demo-Map haben wir große Fässer und Kisten, hinter denen sich die Spieler verbarrikadieren können. Das Glas lässt sich zerschießen, dadurch siehst du, an welchen Stellen schon Gefechte stattgefunden haben. Die schwingenden Lampen verbreiten dynamisches Licht und können ausgeschossen werden."

PC Games: Warum macht ihr eure Physik-Engine selber, statt die Lizenz für eine fertige Technologie wie Havoc zu erwerben?

Hollenshead: „Einer der großen Vorteile besteht darin, dass du keine Kompromisse machen musst. Und es gibt keine Kompatibilitäts-Probleme, denn unsere Physik-Engine wurde dazu designt, nahtlos mit der **Doom 3**-Technologie zusammenzuarbeiten. Außerdem ist es vom Lizenzierungs-Standpunkt gesehen für uns vorteilhaft, unsere eigene Physik zu machen. Lizenznehmer und andere Teams, die mit der **Doom 3**-Technologie arbeiten, bekommen alles in einem Paket."

PC Games: Die neue Treffererkennung verlangt viel mehr Präzision – oder bin ich nur so schlecht?

Hollenshead: „Das ist eine Sache, die wir intern nicht so recht vorausgesehen hatten. Die Polygon-Treffererkennung war schon über ein Jahr im Einzelspieler-Teil drin. Aber erst als wir damit anfingen, Multiplayer zu spielen, bemerkten wir, welche Auswirkungen es hat, wenn du wirklich die Polygone treffen musst – anders als früher, wo jede Spielfigur bezüglich der Treffererkennung im Prinzip nur eine herumrennende Box war. Wir sagten uns: ‚Hmm, verursachen die Waffen zu wenig Schaden, vielleicht liegt's an der Rüstung, ist es zu viel Lebensenergie …', bis es uns dämmerte: ‚Whoa, wir schießen lediglich öfters vorbei.'"

PC Games: Bei **Doom 3** soll der spielerische Schwerpunkt auf der Solo-Story liegen. Warum bekamen wir davon nichts Neues zu sehen?

Hollenshead: „Die QuakeCon ist nun mal ein Multiplayer-Event und wir hatten uns diesen Termin als große Gelegenheit rot im Kalender markiert, um den Fans die erste Gelegenheit zu geben, **Doom 3** im Multiplayer-Modus zu spielen und auszuprobieren. Das bedeutet aber nicht, dass sich unser Fokus geändert hat.

Ich geb's zu: Als Erstes habe ich auf meinen eigenen Schatten geschossen. Das ist nichts, weswegen man sich schämen müsste. Denn zum Auftakt meiner ersten **Doom 3**-Partie materialisierte ich an einem besonders schummerigen Spawn-Punkt. Und die Lichtverhältnisse im neuen Ego-Shooter von id Software sind einfach von grandioser Gruseligkeit. Zu meiner Startausrüstung gehört neben einer Pistole auch eine Taschenlampe, die einen weichen Lichtkegel ins Dunkel schmilzt. Langsam orientiere ich mich, gerate in hellere Gefilde, sammle eine Schrotflinte auf … und uh, hängt da eine Leiche von der Decke? Die kann man bestimmt ... POW! Ah, pendelt ganz prächtig …

Dämonischer Vorgeschmack

Erstmals durften Normalsterbliche außerhalb der id-Büros **Doom 3** spielen. Anlässlich der jährlichen QuakeCon wurde eine Deathmatch-Version zusammengezimmert. In zwei schwarzen, hermetisch abgeschlossenen Kabinen durften jeweils vier Teilnehmer gegeneinander antreten. Auch wenn der Spielablauf kein Anlass für orgiastische Zuckungen war – Deathmatch ist eben Deathmatch –, bescherte uns der erste Testlauf einige interessante Erkenntnisse.

Schauplatz der einzigen spielbaren Map war eine Station im Metallic-Look mit dezenten dämonischen Einflüssen: hier ein Blutspritzer an der Tür, dort ein als Teleporter-Ausgang dienendes, unappetitlich waberndes Etwas. Computergesteuerte Monster waren in der QuakeCon-Version nicht enthalten, nur die menschlichen Duellanten streiften neben uns durch die Korridore. Das Spieltempo wirkte gegenüber der **Q3**-Verwandschaft um ein, zwei Gänge zurückgeschaltet, aber für Deathmatch-Zwecke keinesfalls zu gemächlich.

Verräterische Schatten

Neben der pendelnden Leiche gab es weitere Anzeichen für eine physikalisch bewandte 3D-Welt, die vor allem im Solo-Spiel so richtig auftrumpfen dürfte. Ballereien hinterlassen Einschusslöcher und zersplittertes Glas, Kisten können verschoben werden. Wenn Sie einem Schalter nahe genug kommen, wird Ihre Waffe vorübergehend weggesteckt. Dann lässt sich per Mausklick das Licht im Raum ein- und ausknipsen. Nach demselben Prinzip bedient man auch andere Objekte wie den Knopf eines Aufzugs. Campern eröffnen sich ganz neue Betätigungsfelder: Sie können in einem dunklen Raum auf der Lauer liegen, bis sich ein Mitspieler dem Lichtschalter nähert – bumm! Aber immer schön aufpassen, manchmal verraten Schatten die versteckte Position.

Mehr Zielwasser gefragt

Nicht nur im Leben, auch in **Doom 3** geht so mancher Schuss daneben. id Software verwendet ein polygonbasierendes Treffersystem. Es gibt also keine unsichtbare, grobe Box rund um eine Spielfigur mehr, die man treffen muss. Jetzt können Sie haarscharf am Gegner vorbei oder zwischen dessen Beinen hindurchschießen. Die Waffenauswahl bei der QuakeCon-Demo beschränkte sich auf moderne Versionen von fünf Klassikern: Pistole, Shot Gun, Machine Gun, Plasma Gun und Rocket Launcher. Dazu kamen die blanken Fäuste und die Taschenlampe, die sich auch als Nahkampfwaffe missbrauchen lässt. id-Sprecher betonten, dass es sich dabei nur um einen Auszug des endgültigen Waffenaufgebots handelt. An Extras begegneten uns Lebensenergie- und Rüstungs-Spender sowie das Berserker-Power-up. Ein Charakter im Berserker-Modus ist vorübergehend doppelt so schnell und schaltet mit einem einzigen Fausthieb seine Gegner aus. Als Warnung für die Mitmenschen glüht er rötlich und stößt ein andauerndes irres Heulen aus, als wäre ihm gerade Windows im ungünstigsten Moment abgeschmiert.

Außer Deathmatch nichts gewesen

So schön die raffiniert ausgeleuchtete Demo-Karte auch aussah, weltbewegend war die Deathmatch-Kostprobe von **Doom 3** nicht. Kein Wunder, der spielerische Schwerpunkt wird auf dem Solo-Modus liegen, von dem (bis auf die bereits bekannten Videos) nichts zu sehen war. Im Multiplayer-Bereich soll das fertige Spiel zwar mehrere Deathmatch-Varianten (Team DM, Last Man Standing) enthalten. Komplexere Gruppenspielereien wie Capture the Flag sind für **Doom 3** aber nicht geplant.

Das id-Team konzentriert sich eindeutig auf den Solospieler-Teil, damit **Doom 3** das beste Einzelspieler-Erlebnis wird, das wir jemals gemacht haben. Unser Ziel für den Multiplayer-Modus ist es, etwas zu haben, das vielleicht nicht revolutionär ist, aber Spaß macht – auch wenn es nur einfaches Deathmatch mit einigen Varianten ist. Ich finde, es ist cool, hierher zur QuakeCon zu kommen, es herzuzeigen und viel positives Feedback zu erhalten. Das lädt wirklich unsere Batterien wieder auf, damit wir am Montagmorgen an die Arbeit zurückgehen können – and keep kicking ass."

PC Games: Von **Quake 4** war auf dieser QuakeCon gar nichts zu sehen. Wie geht's denn damit voran?

Willits: „**Quake 4** wird derzeit bei Raven Software entwickelt. Wir produzieren den Titel, geben ein paar Richtlinien vor und überprüfen die Fortschritte. Wir sind zuversichtlich, dass Raven Software in der Lage ist, einen großartigen Job zu machen. Aber es ist wirklich noch ein wenig früh, um darüber zu reden …"

PC Games: Aber es wird kein reines Multiplayer-Spiel wie sein Vorgänger?

Willits: „Oh nein, **Quake 4** ist eine Weiterführung von Teil 2. Es ist ein Einzelspieler-Titel, Schauplatz ist Stroggos beim Kampf gegen die Stroggs. Aber es wird ein sehr spaßiges, dynamisches Multiplayer-Element geben."

PC Games: Mit mehr spielerischer Bandbreite als beim **Doom 3**-Multiplayer-Modus?

Willits: „Ganz so weit sind wir noch nicht, aber das wird hoffentlich der Fall sein."



ERSTEINDRUCK

*Ein schaurig-schönes Gefühl, selber durch die brillant ausgeleuchtete Kulisse zu stapfen und die neueste id-Engine live zu erleben. Meinen spielerischen Appetit hat das Deathmatch allerdings nicht gestillt. Aber kaum jemand wird sich **Doom 3** nur wegen des Multiplayer-Modus kaufen. Zum mit Spannung erwarteten Solospiel-Erlebnis gibt es keine neuen Erkenntnisse, da heißt es weiterhin warten.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... id Software
Anbieter .... Activision
Termin 2004



COOLE GEHÄUSE gab's viele, aber der Desktop-Sarg der „Senior Gaming League" war eine Klasse für sich (Motto sinngemäß: „Habe Respekt vor dem Alter oder spüre unseren Zorn.").

QuakeCon 2003: Frag-Fest in Dallas

Im Osten der USA fiel der Strom aus, doch auf id Softwares texanischer LAN-Party gab es genug Saft für Tausende von PCs.

Der Ballsaal des feinen Hotels Adam's Mark in Dallas, Texas liefert eine surreale Szene, wie sie aus einer alten Akte-X-Episode stammen könnte. Unter dem gedämpften Licht der Kronleuchter sind schier endlose Reihen von Tischen ordentlich in Reih und Glied aufgebaut. Dicht aneinander gedrängt parken hier rund 2.000 individuelle PCs nebeneinander, an denen Netzwerk-Duelle der gängigen Ego-Shooter laufen. Da jeder Spieler brav unterm Kopfhörer sitzt, herrscht im Raum eine ehrfürchtige Stille, die nur von sanftem Gemurmel und gelegentlichen Durchsagen unterbrochen wird.
Der „BYOC"-Saal („Bring your own Computer") ist das Herzstück der QuakeCon, einer Art Mega-LAN-Party, die id Software für seine Fans veranstaltet. Was 1996 als beschauliches Treffen von 150 Leuten begann, hat sich inzwischen zur Mini-Messe mit Ständen, Roundtable-Diskussionen und hoch dotierten Spieleturnieren gemausert. Dieses Jahr gab es in vier Kategorien insgesamt 125.000 Dollar an Preisgeldern zu gewinnen. Die Turnier-Computer waren mit High-End-Komponenten (Athlon 64 + Geforce FX5900 Ultra) der Sponsoren AMD und Nvidia ausgestattet. Das Highlight für die meisten der rund 5.000 Besucher war dieses Jahr aber die spielbare Multiplayer-Version von **Doom 3**.



BALLERN UNTERM KRONLEUCHTER Im Hotel-Ballsaal konnten 2.000 Besucher ihre mitgebrachten PCs anschließen.

TEAMGEFECHTE Schwerpunkt der PC-Portierung war der Multiplayer-Modus. Zahlreiche Spieloptionen sollen Halo auch bei Online-Spielern zum Durchbruch verhelfen.





RÖSTFRISCH Waffen-Neuzugang Flammenwerfer sorgt für große Wirkung auf kleine Entfernungen.



IMMER DIESE SUV-FAHRER Typische Action aus der Kampagne: Am Steuer des Warthog-Jeeps geraten wir in einen Covenant-Hinterhalt. Der computergesteuerte Begleiter bedient das Bordgeschütz. Nachdem einige Aliens fachmännisch überfahren wurden, steigen wir aus und geben dem Feind mit MG-Salven den Rest.

Klartext: Randy Pitchford und Pete Parsons im Gespräch

Hallihallo und ab auf die Couch zum Interview. Warum **Halo** immer noch gut und die PC-Version einfach besser ist.

PC Games: Was ist die Quintessenz von **Halo**, die es auch nach ein paar Jahren noch zum Action-Hit macht?

Randy Pitchford: Es ist nicht nur eine Sache, es ist ein komplettes Paket. Die Science-Fiction-Story ist erstaunlich gut, in erzählerischer Hinsicht ist **Halo** brillant. Und das Gameplay: Die Kämpfe sind gerade richtig, jede Waffe fühlt sich perfekt an. Die künstliche Intelligenz reagiert schnell, wirkt natürlich und dynamisch. Das Multiplayer-Spiel ist herausragend und die Leute kriegen nur einen Hauch davon mit, wenn sie es auf Xbox-LANs erleben. Beim PC spielen wir jetzt im Internet, das wird ein gewaltiger Faktor sein.

PC Games: Habt ihr die Einzelspieler-Kampagne inhaltlich 1:1 von der Xbox übernommen, weil ihr wolltet oder weil ihr musstet?

Randy Pitchford: Wir hatten über Änderungen geredet. Ich weiß nicht, ob ihr die Xbox-Version gespielt habt, aber der Library-Level ist ziemlich hardcore. Du musst deine Fähigkeiten entwickeln, um in der Lage sein, da durchzukommen. Eine Menge Leute kritisierten diesen Abschnitt, weil er wirklich voraussetzt, dass du das Spiel gelernt hast. Da gab es einige Diskussionen, ob wir daran etwas ändern. Auf der anderen Seite witzelten wir rum, ob wir diesen Abschnitt dreimal so lang machen sollten. Aber letztendlich lautete die korrekte Antwort: „Lasst es, wie es ist." **Halo** war aus gutem Grund so designt und es wird von den Leuten geliebt, weil es ein gutes Spiel ist.

PC Games: Richtung Bungie gemotzt: Warum hat's denn fast zwei Jahre gedauert, um **Halo** auf den PC umzusetzen?

Pete Parsons: Unmittelbar nachdem **Halo** ausgeliefert wurde, begannen wir bei Bungie mit der Arbeit an **Halo 2**. Das Problem war, Entwickler zu finden, welche die notwendigen Fähigkeiten und Erfahrung

Halo



Der verlorene Sohn kehrt heim auf den PC. Beim Probespielen der Halo-Beta haben wir uns vor allem auf die erweiterten Multiplayer-Features gestürzt.

Die Aussicht auf dicke Steaks alleine war es nicht, die uns mitten im August ins schwüle Texas getrieben hat. Viel größer war die Verlockung eines adäquat dicken Action-Vergnügens, dessen PC-Version dermaßen überfällig ist, dass wir schon eine Vermissten-Anzeige aufgeben wollten. **Halo** erschien vor knapp zwei Jahren für die Xbox, die verbesserte PC-Umsetzung ist jetzt (endlich) fast fertig: Vor Ort bei Gearbox Software lieferten wir uns Multiplayer-Gefechte mit den Entwicklern und probierten neue Karten, Waffen und Spielmodi aus.

Mit Liebe konvertiert

Für Gearbox-Präsident Randy Pitchford und sein Team ist die **Halo**-Umsetzung auf den PC ein Traumjob. Die texanische Truppe liebt die Xbox-Vorlage und arbeitete bei der Konvertierung eng mit den **Halo**-Erfindern von Bungie zusammen. Die Solo-Missionen der Story-Kampagne wurden 1:1 von der Xbox übernommen, was keine üble Sache ist. In Sachen künstliche Intelligenz, Fahrzeug-Physik und Story wirkt **Halo** immer noch höchst beeindruckend. Die Steuerung mit Maus und Keyboard flutscht einwandfrei und ist beliebig konfigurierbar.

Online floriert

„Unser Fokus bei der Einzelspieler-Kampagne war, das Spiel zu übernehmen und allenfalls die Grafik zu verbessern", meint Randy Pitchford. „Beim Multiplayer-Modus sind wir aber in die Vollen gegangen. Wir fügten tonnenweise Zeug dazu, neue Waffen, Vehikel, Karten und so weiter. Außerdem schrieben wir den Code um, damit Online-Partien möglich sind." Mit der Xbox-Version konnte man nur im Netzwerk spielen, doch bei **Halo** für den PC tummeln sich bis zu 16 Spieler auch im Internet.

Fahrzeuge und Spielphysik machen **Halo** zu einem ganz besonderen Multiplayer-Erlebnis. Eine typische Szene: Wir fliegen in einem Banshee-Gleiter Richtung gegnerische Basis. Im Vorbeiflug registrieren wir, wie sich unter uns zwei voll besetzte Jeeps eine Verfolgungsjagd mit viel Geballere liefern. In ihnen sitzen jeweils drei Spieler: Fahrer, Beifahrer (schießt mit seinen Infanterie-Waffen) und Bordkanonen-Schütze. Die Knaben sind mit sich selbst beschäftigt; wir versuchen indes, dreist auf dem Dach der Feindesbasis zu landen. Wir geraten ins Kreuzfeuer der Verteidiger und springen in letzter Sekunde ab. Der Gleiter rutscht aber weiter, fällt nach unten und einem Gegner auf den Kopf – Banshee kaputt, Fußgänger tot. Solche Kreativ-Kills sorgen immer wieder für „Haste DAS gesehen?"-Schenkelklopfer.

Jetzt wird flambiert

Zwei exklusive Waffen-Neuzugänge hat Gearbox für den PC-Multiplayer-Spielbetrieb eingebaut. Randy Pitchford: „Mit der Fuel Rod Gun gibt es eine Art Energie-Artillerie, prima zum Berieseln gegnerischer Stützpunkte aus der Entfernung. Der Flammenwerfer ist dagegen eine klasse ‚Kommt her und holt mich'-Waffe für kürzere Distanzen, empfehlenswert zum Beispiel bei der Flaggen-Verteidigung."

Außerdem wurden sechs zusätzliche Multiplayer-Karten exklusiv für die PC-Version designt. Die Highlights: Ice Fields macht seinem Namen alle Ehre, jede Jeep-Fahrt wird zur abenteuerlichen Rutschpartie. Und „Gephyrophobia" bedeutet nicht von ungefähr „Angst vor der Überquerung von Brücken": Schmale Stege und endlose Abgründe machen diese Map zum Fest für Flieger und Scharfschützen. Die populärste Karte bei den Gearbox-Testern ist aber Timberland, wie Randy verrät: „Viele Hügel, exzellent für Panzerschlachten. Aber es gibt auch genug Bäume als Infanterie-Verstecke."

Regeln flexibilisiert

Der Gearbox-Chef verspricht obendrein blühende Mod-Landschaften. Die Hardcore-Bastler sollen nach der Veröffentlichung von **Halo** mit downloadbaren Toolsets und Instruktionen zur fachmännischen Verfremdung beglückt werden. „Sei ein Modder, ganz ohne zu programmieren", lautet dagegen das Motto für den im Spiel integrierten Modus-Editor. Hier schnappen Sie sich eine klassische Multiplayer-Variante wie Deathmatch, Capture the Flag oder King of the Hill als Grundlage. In einfachen Menüs lassen sich dann alle möglichen Regeln ändern, von Respawn-Raten bis zur Fahrzeug-Konfiguration. „Ich setze die Anzahl der Leben auf 1, schalte Schutzschilde aus, fahre die Lebensenergie runter und schon habe ich eine Variante, die sich so ähnlich spielt wie **Counter-Strike**", führt Randy vor. Apropos: „Wir wissen, warum es so einfach ist, in **Counter-Strike** zu schummeln. **Halo** wird die Online-Cheaterei erschweren."

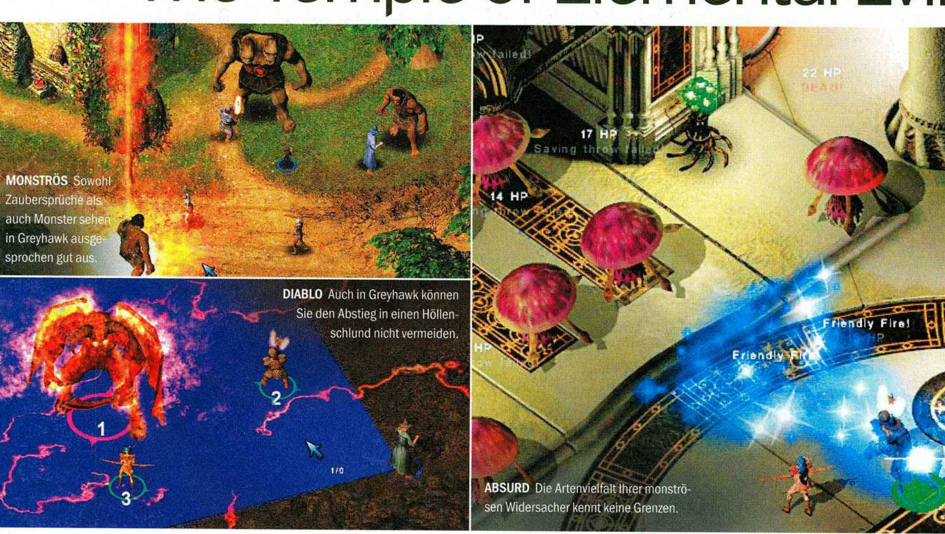
hatten, um **Halo** auf den PC zu bringen. Viele Leute sagen zwar: „**Halo** für den PC ist nur eine Umsetzung von der Xbox." Das Einzelspieler-Erlebnis wird übernommen, aber es steckt eine Menge harte Arbeit in der neuen Internet-Komponente für den PC.
PC Games: Und Gearbox hat einfach die Hand gehoben und „hier" gesagt?
Randy Pitchford: Uns war offen gestanden damals gar nicht bewusst, dass das überhaupt eine Option war. Wir redeten mit Microsoft-Leuten über andere Dinge und da sagten sie: „Hey, wir denken, dass ihr die richtigen Leute dafür seid, was wir mit **Halo** vorhaben." Ich war völlig von den Socken. Es war eine Riesengelegenheit, wir ließen alles andere stehen und liegen und sagten: „Lasst uns das machen!"

ERSTEINDRUCK

*Na, haben Sie **Halo** seinen Xbox-Seitensprung inzwischen verziehen? Wer schmollt, dem entgeht ein echter Action-Klassiker. Für die spannende Solo-Kampagne lasse ich glatt den Schönling **Unreal 2** stehen. Und in Sachen Multiplayer habe ich seit **Battlefield 1942** nicht mehr so einen Spaß gehabt. Von mehreren Spielern gleichzeitig benutzbare Fahrzeuge und eine überzeugende Physik sorgen bei **Halo** für enorme Dynamik – auch wenn nicht mehr als 16 Spieler gleichzeitig randürfen.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Gearbox/Bungie
Anbieter .... Microsoft
Termin .... September 2003

Greyhawk:
The Temple of Elemental Evil



MONSTRÖS Sowohl Zaubersprüche als auch Monster sehen in Greyhawk ausgesprochen gut aus.

DIABLO Auch in Greyhawk können Sie den Abstieg in einen Höllenschlund nicht vermeiden.

ABSURD Die Artenvielfalt Ihrer monströsen Widersacher kennt keine Grenzen.

1985 - Alles auf Anfang: Troika Games schickt Sie zu den **Wurzeln des Dungeons & Dragons-Universums.**



UNGEWOHNTE OPTIK Das Benutzerinterface hebt sich deutlich von Genrekollegen wie etwa Baldur's Gate ab.

The Temple of Elemental Evil ist ein echter Klassiker im Dungeons&Dragons-Reich. Wurde diese Abenteuer-Episode und die dazugehörige **Greyhawk**-Welt doch nicht nur von D&D-Erfinder Gary Gygax höchstpersönlich entwickelt – sie war 1985 auch das erste komplette Abenteuer in der ersten kompletten Fantasy-Welt des Dungeons&Dragons-Universums. Die Entwickler von Troika Games (**Arcanum**) spendieren dem Rollenspiel-Urgestein auf Basis des Regelwerks der neuesten D&D-Edition nun den ersten Auftritt in einem PC-Spiel, das sich vor allem durch eine dynamische Geschichte auszeichnen soll. Auf diese nehmen Sie bereits mit der Charaktererschaffung für Ihre maximal fünfköpfige Party Einfluss. Auch Ihre Entscheidungen während des Spiels beeinflussen die Erzählung und führen schließlich zu unterschiedlichen Handlungssträngen, die sogar die digitale **Greyhawk**-Welt verändern – Sequel, ick hör dir trapsen.

Masse mit Klasse

Doch auch abseits der dynamischen Geschichte bietet **Greyhawk** genug Stoff, der zum erneuten Durchspielen motiviert. So schlagen Sie sich in den rundenbasierten Kämpfen mit mehr als 100 Monstern – von grimmigen Goblins über flinke Echsenwesen bis hin zu schuppigen Drachen – herum, denen Sie mit weit über 100 Zaubersprüchen auf den Pelz rücken. Darüber hinaus warten neben den Aufgaben der eigentlichen Storyline knapp 50 optionale Quests darauf, von Ihnen bewältigt zu werden. Dabei geht es nicht zwingend mit Schwert und Zauberstab zur Sache. Viele Probleme lassen sich durch gewiefte Gesprächsführung völlig gewaltfrei lösen. Grafisch basiert **The Temple of Elemental Evil** auf einer erweiterten Version der Engine, die bereits **Arcanum** in Szene setzte. Diesmal bewegen sich jedoch komplett in 3D gestaltete Charaktere vor vorberechneten Hintergründen. Weitere grafische Verbesserungen wie etwa Partikeleffekte sorgen für die nötige Atmosphäre, um das Rollenspielepos angemessen zu inszenieren.

ERSTEINDRUCK

*Im ersten PC-Spiel zur **Greyhawk**-Lizenz stecken wirklich eine Menge gute Ideen. Sofern die Entwickler bei der Umsetzung nicht schlampen, sind die langen Winterabende gerettet.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Troika Games
Anbieter .... Atari
Termin .... 4. Quartal 2003

Große Neueröffnung 11.-13.Sept

mediastore



NEU ! Ab Sept.

mediastore
Filiale Viernheim
Robert-Schumann Str.9c
68519 Viernheim
Rhein-Neckar Center
Tel: 06204/9180800

mediastore
Filiale Darmstadt
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
Direkt am Heliakino
Tel: 06151/28860

Das Highlight des Jahres...



Half Life 2

Das Highlight des Jahres für Ihren PC. Gordon Freeman kehrt zurück. Atemberaubende Graphik mit genialem Gameplay.....ab Nov.03*

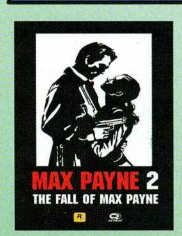
44,- Euro

Gratis !!

Jeder Kunde der Half Life 2 vorbestellt, erhält beim Kauf Gunman Chronicles kostenlos !!
Angebot nur solange Vorrat reicht !!

Jetzt vorbestellen !

Action pur - Max Payne 2

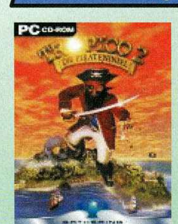


Max Payne 2

The Fall of Max Payne erzählt ein weiteres Kapitel des Ex-Polizisten. Bullet time inklusive. Ab Oktober 03* erhältlich für nur

44,- Euro

Das Strategiehighlight Tropico 2



Tropico 2 Dt. Version

Jetzt bei Mediastore zum Schnäppchenpreis. Herrschen Sie über Ihre eigene Insel in der Karibik.Sorgen Sie für genügend Rum und Unterhaltung für Ihre Piraten.......jetzt für

nur 15,- Euro



Coming soon

In Ihrer Mediastore Filiale oder (Homepage) die Toptitel des Herbstes vorbestellen und einen 2,00€ Vorbestellgutschein ergattern. Einlös bei Release des Titels !!

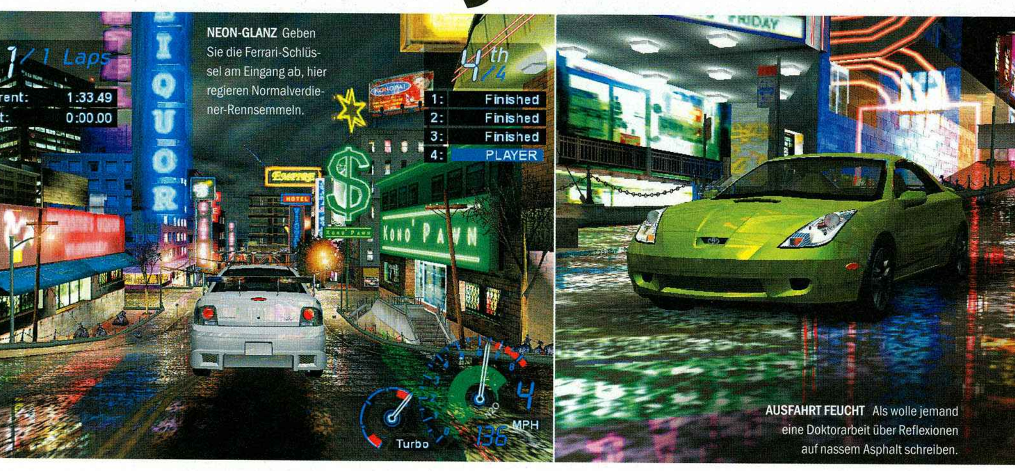
www.mediastores.de

Alle hier gezeigten Artikel, sowie weitere aktuelle Angebote und Neuheiten finden Sie nicht nur in unseren Filialen, sondern können Sie sich auch bequem von Zuhause über unsere Internetseite per Versand direkt bestellen.

Angebot nur solange Vorrat reicht! Gültig bis 30.09.03 Druckfehler und Irrtümer sind uns vorbehalten Mediastore übernimmt keine Garantie über die Verfügbarkeit der hier beworbenen Artikel in Ihren Filialen

* Vorraussichtlicher Erscheinungstermin

Need for Speed: Underground



NEON-GLANZ Geben Sie die Ferrari-Schlüssel am Eingang ab, hier regieren Normalverdiener-Rennsemmeln.

AUSFAHRT FEUCHT Als wolle jemand eine Doktorarbeit über Reflexionen auf nassem Asphalt schreiben.

Ganz schön „fast and furious“: In der Straßenrenn-Szene ist grafischer Geschwindigkeitsrausch angesagt.



HAUPTSACHE STOSSGEDÄMPFT Während der Flugphase wird kurz auf eine andere Außenkamera umgeschaltet.

Sie läuft und läuft und läuft, die **NFS**-Rennspielserie. Was 1995 als Luxusschlitten-Schau begann, wird Ende dieses Jahres in der Straßenrennen-Szene vitalisiert fortgesetzt. Die Entwickler haben sich angesehen, welche Autos von jungen Tuning-Freaks bevorzugt werden – und das sind preiswerte Kompakt-Flitzer überwiegend japanischer Bauweise. Mit dem Golf GTI ist auch ein Quoten-Deutscher im Aufgebot der rund 20 lizenzierten Autos.

Mit Licht-Geschwindigkeit

Der wahre Star des Spiels ist weder der Toyota Supra noch die Auswahl an Startzeichen gebenden Straßen-Ludern, sondern das Geschwindigkeitsgefühl. Filmleute wie Ex-ILM-Trickkünstler Habib Zargarpour wurden ins Team geholt, um mit optischen Tricks das Speed-Empfinden anzutreiben. Executive Producer Chuck Osieja zählt auf: „Wir achten darauf, wie sich Licht nachts auf einem Auto und der Straße reflektiert, wie sich die Kamera bewegt, was man mit Bewegungsunschärfe und Lichtschlieren macht. Nimmt man alleine den Effekt der wackelnden Kamera weg, fühlt sich die Geschwindigkeit gleich um 20, 30 Meilen langsamer an."

Spoiler, Schweller und PS

Im nichtlinearen Story-Modus geht es darum, sich Respekt in der Straßenrenn-Szene zu sichern. Chuck Osieja erklärt: „Ich wähle verschiedene Renntypen, wo mich bestimmte Gegner erwarten. Wenn ich gewinne, kann ich das Geld in mein Auto stecken, wodurch ich meinen Ruf verbessere und Zugang zu besseren Rennen erhalte.“ Es geht also nicht nur um performancesteigerndes Tuning; um als cool zu gelten, müssen Sie den Flitzer auch mit Spoilern, Rückleuchten-Blenden und Body Kits garnieren. Das Ganze spielt sich weniger hardcore, als es klingt. Zwar werden die Motorinnereien als 3D-Modelle nachgebildet, aber der Komponentenaustausch erfolgt per Mausklick und erfordert keine Kfz-Mechaniker-Lehre. Das Spielgefühl wandert auf dem Mittelstreifen zwischen Action und Simulation. Nicht jeder Wagen steuert sich gleich, Tuning-Eingriffe sollen sich spürbar aufs Fahrgefühl auswirken. Es gibt aber kein detailliertes, realistisches Schadensmodell: Rempler werden geschluckt, Totalschäden führen zum Renn-Abbruch.

ERSTEINDRUCK

Auch Simulations-Puristen werden angesichts der Tempo-Grafikeffekte erst mal in die Sitze gedrückt. ***Need for Speed: Underground*** *verspricht der etwas erstarrten PC-Rennspielszene einen netten Turbo-Kick zu verpassen. Hoffentlich kann die Substanz bei so viel Stil mithalten.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EA Blackbox
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 28. November 2003



www.mercedes-benz.com/worldracing

Screenshots taken from the PC version.

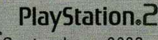
Bei typischen Rennspielen schauen Sie 100% in die Röhre... 8% tuns auch.

World Racing besteht zu 8% aus anspruchsvollen Tunnelfahrten, welche den gleichen Aktionsradius bieten wie herkömmliche Schlauch-Engines. In den restlichen 92% fahren Sie in einer nie dagewesenen Qualität quer durch die Kontinente dieser Erde. Entscheiden Sie selbst, wann und wo Sie die Straße verlassen, um eine tollkühne Abkürzung zu nehmen, denn die 3D-Landscape-Engine ermöglicht es, theoretisch jede Stelle des Spiels zu erreichen.

▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben! ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus! ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!







Ab September 2003 im Handel





FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY BLAUPUNKT







1&1 DSL: kabellos &

Sparen Sie bares Geld mit einem unserer „ausgezeichneten" DSL-Tarife:

1&1 bietet DSL-Tarife für jeden „Surf-Typ"! Ob Sie wenig oder viel surfen – Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis! Entscheiden Sie sich zwischen den Zeit- und Volumentarifen oder der Flatrate – mit den maßgeschneiderten 1&1 DSL-Zugangs-Tarifen schon ab 6,90 €* zahlen Sie keinen Cent zuviel! Und das finden nicht nur wir – auch die Zeitschriften COMPUTER BILD und com!online haben unsere Tarife getestet und ausgezeichnet!



Im COMPUTER BILD-Test der 10 größten **„Internet-Zugangs-anbieter DSL"** ist **1&1 Test-Sieger!** (Ausgabe 17/2003)



Beim DSL-Provider Test der com!online belegten **1&1 DSL 100 h und 1&1 DSL 5.000 MB** jeweils den 1. Platz in den Kategorien DSL Zeit- bzw. Volumentarife! (Ausgabe 08/03)

Neu: jetzt können Sie sogar mit bis zu 768 kbit/s kabellos surfen. Raumunabhängig – vom Sofa oder vom Garten aus! Der geniale WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem verbindet Ihren PC oder Ihr Notebook via Funknetz mit Ihrem DSL-Zugang. Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der T-Com. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer" empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.

Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!







Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein, nutzen schon mit dem 1.000 MB-Tarif den Komfort einer Standleitung. Um größere Datenmengen zu bewegen wie Musik, Filmtrailer oder Software etc. ist z. B. der 5.000 MB-Tarif mehr als ausreichend!
Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.







1&1 DSL-Flatrate – auf Wunsch mit 1&1 Fair-Preis-Option!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens! Für nur 26,90 €* surfen Sie solange Sie wollen. Für den Start in 1&1 DSL FLAT fällt eine einmalige Einrichtungsgebühr von 100,– € an.



Und **mit der cleveren 1&1 Fair-Preis-Option** sparen Sie nicht nur die 100,– € Einrichtungsgebühr – Sie können auch Monat für Monat bares Geld sparen! Ein wirklich sensationelles Angebot, dass von **über 98%** unserer Kunden genutzt wird.

1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor" – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- **Keine Einrichtungsgebühr!**
- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €*! Sie sparen 10,– €*!**
- Dafür zahlen alle Power-User (z. B. Firmen), die mehr als 20.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, einen **Business-Zuschlag von 13,– €*** und somit 39,90 €*.
- Ansonsten zahlen Sie **26,90 €***.



Tarifwechsel zwischen allen 1&1 DSL-Tarifen sind jederzeit ganz einfach möglich!

*Hardware-Preise für Einsteiger gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL Flat mit Fair-Preis-Option, Hardware-Preise für Umsteiger ohne Anmeldung zu T-DSL zu o. g. Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Bei 1&1 DSL jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 bzw. bei der 1&1 DSL FLAT 1 Monat. Preis inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)

TEST

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, Fire Department, World Racing, Republic
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das nächste Rollercoaster-Tycoon-2-Add-on
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Anstoss 03/04
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Republic: The Revolution

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Battlefield 1942: Secret Weapons, Commandos 3 Beta
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield 1942: Secret Weapons
EINSAME-INSEL-SPIELE: Hearts of Iron, Populous
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Victoria
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Fußballmanager Pro
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lionheart

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Tron 2.0, World Racing
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Tron 2.0
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Jedi Knight 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Live for Speed
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: The Great Escape

Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Planetside, Tron 2.0, Medieval: Viking Invasion
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Planetside, Imperium Galactica 2, Medieval
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Galaxy Andromeda
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Tron 2.0
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Terminator 3 (Kinofilm)

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Lionheart, Gothic-2-Add-on
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Silent Hill 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Age of Wonders: Shadow Magic
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lionheart

David Bergmann db@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, Tron 2.0, Vampire
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomats Fluch 3, Day of the Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: C&C Generäle: Die Stunde Null
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Darkened Skye
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Republic: The Revolution

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: NHL 2004, World Racing, Live for Speed
MULTIPLAYER-FAVORIT: CPMA, Enemy Territory
EINSAME-INSEL-SPIELE: CPMA, Midnight Club 2, DTM Race Driver
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: FIFA 2004, Jedi Knight 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Live for Speed
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Chrome

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: World Racing, Tron 2.0
MULTIPLAYER-FAVORIT: Tron 2.0
EINSAME-INSEL-SPIELE: Morrowind
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Jedi Knight 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Xenus
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Republic

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER	ANBIETER
Microsoft	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	18. April 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 128
Internet: 128 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.500 — 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

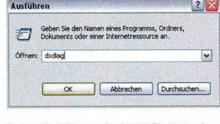
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

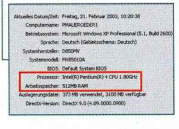
Die Vorteile:

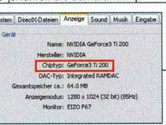
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

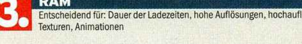
Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

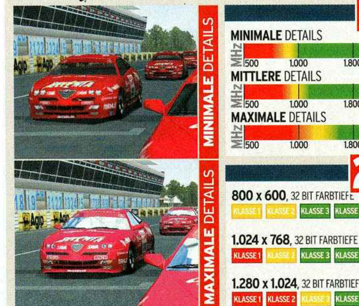


Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – Aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



1. PROZESSOR



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

3. RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.

2. GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

? ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



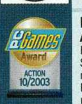
Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

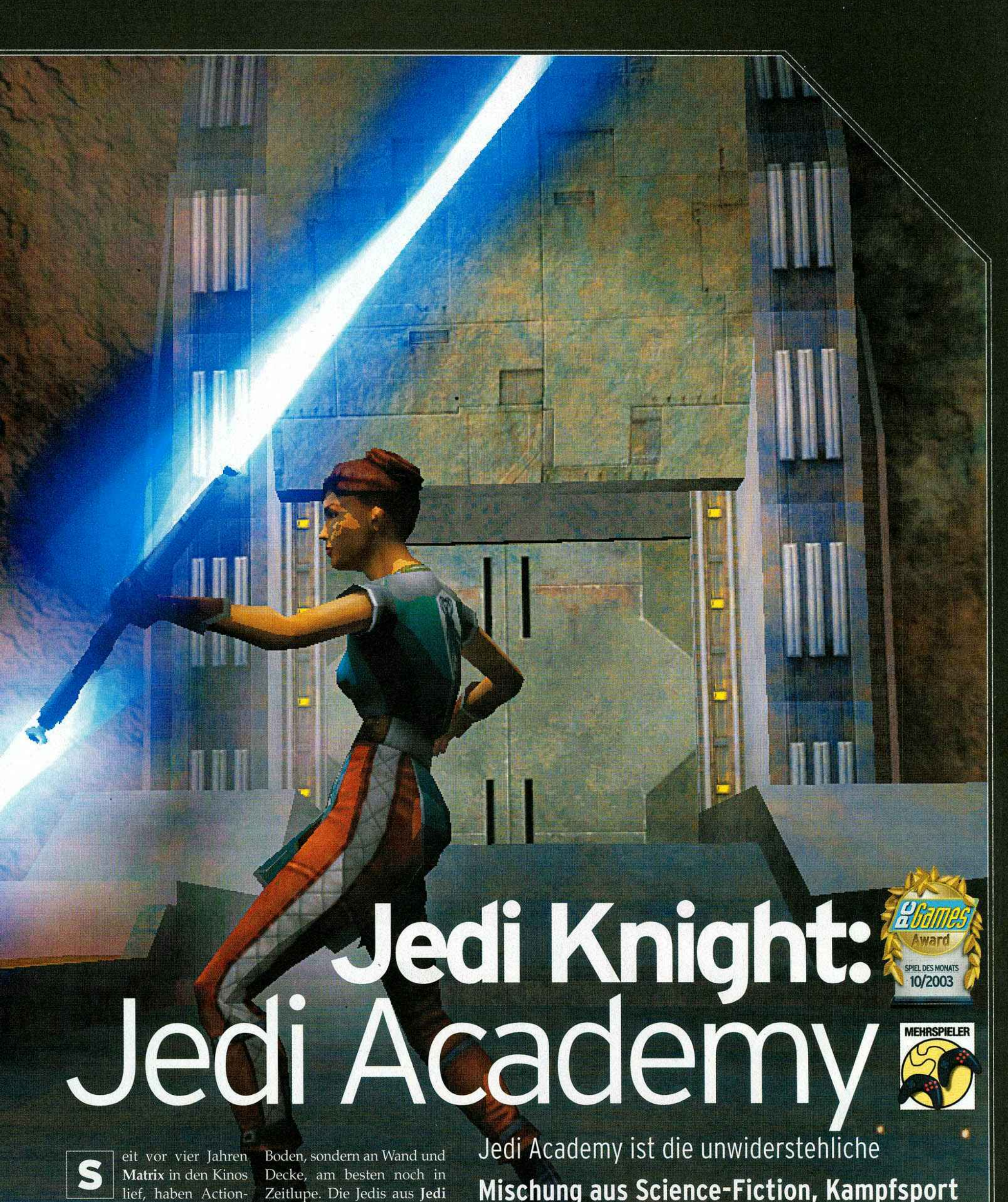



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.





Jedi Knight: Jedi Academy

Jedi Academy ist die unwiderstehliche Mischung aus Science-Fiction, Kampfsport und Zeitlupe, die Enter the Matrix sein wollte.

Seit vor vier Jahren **Matrix** in den Kinos lief, haben Action-Helden einen neuen Verbündeten: die Schwerkraft. Wer cool sein will, läuft nicht am Boden, sondern an Wand und Decke, am besten noch in Zeitlupe. Die Jedis aus **Jedi Academy** liegen deshalb voll im Trend: Sie rennen schneller als der Wind, springen höher

als Trampolinkünstler und schwingen ihre Lichtschwerter mit einer Geschwindigkeit, die jenseits der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit liegt. Damit Sie trotzdem alles mitkriegen, schaltet das Spiel in ausgewählten Szenen auf den visuell beeindruckenden Slow-Motion-Modus – und verdrängt damit den direkten Konkurrenten **Enter the Matrix** in die Bedeutungslosigkeit. **Jedi Academy** ist hübscher, spannender und besser.

Vom Azubi zum Meister

Auch Jedis werden alt. Kyle Katarn, Hauptdarsteller aus dem Vorgänger, hat sich auf Yavin 4 zurückgezogen, wo er sich seitdem um den Jedi-Nachwuchs kümmert. An der Seite von Luke Skywalker unterrichtet er die Padawane im Lichtschwertkampf. Sie sind einer davon. Ihr Name: Jaden. Ihr Aussehen: variabel. Ähnlich wie in einem Rollenspiel legen Sie vor Spielbeginn fest, in welcher Form Sie das Böse bekämpfen wollen. Sie bestimmen Geschlecht, Gesicht, Kleidungsstil und Rasse. Neben Menschen stehen auch ungewöhnliche Rassen zur Auswahl, zum Beispiel die Rodianer oder die Twi'Lek. Auch die Farbe Ihrer Klamotten sowie des Lichtschwerts lässt sich verändern. Im Grunde aber ist das nur Spielerei. Denn ob Sie nun als Alien mit rosa Waffe in den Kampf ziehen oder doch lieber den Bilderbuch-Helden verkörpern, das ist dem Spielablauf völlig egal – der bleibt gleich.

Und zwar so lange, bis Sie einige Stufen Ihres Trainings

Der Mehrspielermodus: Langzeit-Spaß garantiert!

Der Mehrspielermodus von **Jedi Academy** kann durchaus mit der Qualität der Einzelspieler-Kampagne mithalten. Vor allem der neue Belagerungs-Modus macht mit mehreren Spielern eine Menge Spaß.



BELAGERUNG – 3 Karten, kein Spiel mit/gegen Bots möglich
Der Belagerungs-Modus von Jedi Academy ist vergleichbar mit Enemy Territory oder Battlefield 1942: Zwei Teams, bestehend aus Jedis, Technikern oder Waffenspezialisten, kämpfen um bestimmte Missionsziele.

Fast wie im Film: So schön sind die Laserschwert-Duelle in Jedi Academy.

Um Ihnen zu zeigen, wie genial die Laserschwert-Duelle inszeniert sind, haben wir eines von vielen typischen Gefechten mit drei Screenshots dokumentiert.

1 **FIESER TRITT** Der dunkle Jedi tritt unsere Twi'Lek-Schwertschwingerin fast von der Hochgeschwindigkeitsbahn. Nur mit Mühe bleibt Sie auf dem Zug.

2 **MIT ALLER MACHT** Wir schaffen es nur mit größter Mühe, den Schlägen des Gegners auszuweichen.

3 **AUSGETRICKST** Der dunkle Jedi holt gerade zum finalen Schlag aus – doch wir sind schneller.



DUELL / MACHTDUELL – 10 KARTEN
Schnell und spaßig: In kleinen Arenen kämpfen Sie zu zweit mit Laserschwert und Machtkräften.



TEAM DEATHMATCH – 5 KARTEN
Im Mehrspieler-Klassiker treten zwei Teams mit Laserschwertern und Waffen gegeneinander an.



CAPTURE THE FLAG – 5 KARTEN
Boba Fett kurz vor dem Cap: Natürlich ist auch die zünftige Flaggenjagd in Jedi Academy dabei.

mit Erfolg abschließen. Später dürfen Sie sich ein funkelnigelnagelneues Lichtschwert zimmern lassen – oder auch zwei, mit denen Sie anschließend gleichzeitig herumfuchteln. Ebenfalls erhältlich: die Doppelklinge, mit der schon Darth Maul in **Episode 1** fürchterlich aufräumte. Ihre Entscheidung bestimmt, wie der Schwertkampf verläuft. Mit zwei Waffen halten Sie sich locker mehrere Angreifer vom Hals. In Notsituationen schwirren die Schwerter wie von Geisterhand um Ihre geduckte Gestalt herum – die perfekte Verteidigungslage. Einen offensiven Spielstil erzwingt die doppelläufige Klinge: Kurze Stöße und Kreiselattacken lassen den Gegner kaum verschnaufen.

Welcher Level darf's denn sein?

Jedi Academy stellt Sie laufend vor Entscheidungen: Sind Sie Mensch oder Rodianer, gut oder böse, ist Ihr Lichtschwert blau oder rot? Aber auch: Welcher Level darf's denn als Nächstes sein? Der Spielablauf



JEDI-ROBOTER In Darth Vaders Festung treffen wir auf Roboter, die mit einem Laserschwert angreifen.



VOLLGAS Mit Speederbikes liefern wir uns ein tödliches Rennen mit dunklen Jedis. Wer zu nahe kommt, kriegt unser Laserschwert zu spüren.

ZURÜCK AUF HOTH In der verlassenen Rebellenbasis auf Hoth treffen wir alte Bekannte.

VIER AUF EINEN STREICH Mit einem gezielten Schwerthieb schalten wir vier Gegner auf einmal aus.

FEUERKRAFT Wir halten die Sturmtruppen des Imperiums mit dieser stationären Laserkanone auf.

ist diesmal nicht streng linear, stattdessen wählen Sie drei Mal aus einem Pool von fünf Aufträgen jeweils einen aus. Die Missionen finden teilweise losgelöst von der eigentlichen Story statt. Vier davon müssen Sie erledigen, die letzte ist schließlich optional. Wer mag, darf sich dann wieder zurück in die Akademie verziehen, wo Luke und Kyle den nächsten Hauptauftrag vorstellen. In der Theorie ist diese Entscheidungsfreiheit ja ganz schön, aber auf den zweiten Blick entpuppt sie sich doch als überflüssig. Denn wer will schon freiwillig auf Spielinhalt verzichten, zumal wenn er in einer solch genialen Form wie hier präsentiert wird? Und viel wichtiger: **Jedi Academy** orientiert sich in Sachen Umfang am kleinen Bruder **Elite**

Die Macht macht's: Alle 16 Jedi-Tricks in der Übersicht

In **Jedi Academy** gibt es insgesamt 16 Macht-Fähigkeiten, davon acht neutrale, die automatisch nach jeweils sechs Levels um einen Punkt ansteigen. Die hellen und die dunklen Fähigkeiten können Sie pro Mission einzeln trainieren.

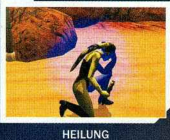




ABSORPTION
Wenn die Absorption aktiviert ist, sind Sie gegen Macht-Angriffe der dunklen Seite (etwa Blitz) fast immun.



GEISTESTRICK
Verwirrt die Gegner. Bei Stufe 3 können Sie die Widersacher sogar dazu bewegen, an Ihrer Seite zu kämpfen.



HEILUNG
Regeneriert Lebensenergie. Bei Stufe 1 müssen Sie still stehen, bei Stufe 3 funktioniert die Heilung im Kampf.



SCHUTZ
Verleiht Ihrer Spielfigur Schutz vor Projektilen und Laser, ist aber weniger effektiv gegen Lichtschwerter.



ABWEHR
Lässt das Lichtschwert herannahende Geschosse reflektieren



ANGRIFF
Passive Fähigkeit, die die Effektivität des Schwerts bestimmt



GESCHWINDIGKEIT
Beschleunigt die Bewegungen (bewirkt eine Art Zeitlupe)



GESPÜR
Lebensenergie von Jedis wird sichtbar und Wände werden durchsichtig



UNBESIEGBAR Die Sturmtruppen haben gegen unsere Schwertkünste keine Chance.

ABGEBLOCKT Mit dem Doppelschwert holen wir zu einem mächtigen Schlag aus, den unsere Gegner aber mit vereinten Kräften blocken.

Force 2. Selbst wenn Sie alle Missionen spielen, kommt das Ende für erfahrene Spieler bereits nach rund 14 Stunden. Also bloß nichts auslassen!

Mächtig mächtig

Türsteher mit einem Handwink überreden oder mal eben den Weltrekord im Weitsprung aufstellen – die Machtfähigkeiten der Jedis wären im wirklichen Leben ziemlich praktisch. **Jedi Academy** bietet im Grunde dasselbe Repertoire wie der Vorgänger, allerdings mit einem Unterschied: Waren in **Jedi Outcast** nur acht Tricks im Einzelspielermodus anwendbar, sind es jetzt alle 16. Eine detaillierte Aufschlüsselung der Fähigkeiten finden Sie unten auf dieser Seite.

Besonders motivierend: Die Jedi-Kniffe lassen sich nach jeder bestandenen Mission um einen Punkt steigern, wodurch sie an Effektivität gewinnen. Beispielsweise können Sie mit dem Blitz zu Beginn gerade mal ein Grillhähnchen rösten. Bei Stufe 3 aber, dem Maximum, gleicht das Resultat einem verheerenden Sturm: Blaue Strahlen schießen in sämtliche Richtungen, lähmen Gegner und befördern selbige im hohen Bogen durch die Luft.

Peter Molyneux hätte an **Jedi Academy** seine Freude! Wenn man Sturmtruppen mit einem Fingerschnippen im Vorbeigehen gen Abgrund schubst, fühlt man sich wie ein unbesiegbarer Gott. Dunkle Jedis machen diese Illusion aber ganz schnell wieder zunichte. Sie wehren Zauberangriffe häufig ab, indem sie ihren Arm schützend vors Gesicht halten und dann in fieses 1a-Bösewicht-Gelächter ausbrechen. Beängstigend. Sie müssen schon schlauer sein: Klauen Sie dem Widersacher doch sein Lichtschwert mittels „Griff", wenn er es gerade nach Ihnen schmeißt …

Ego-Shooter mal anders

Jedi Academy als Ego-Shooter zu bezeichnen, das trifft die Sache nur halb. Zwar schießen Sie mit Blaster, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr in der Ich-Perspektive gelegentlich



BLITZ
Bei Ausbaustufe 3 gleicht der Blitz einer Massenvernichtungswaffe: Sämtliche Gegner werden hinweggefegt.



ENTZUG
Die dunkle Art der Heilung: Ihr Jedi entzieht einem Gegner Lebensenergie und heilt sich damit selber.



RAGE
Bei aktivierter Rage sind Sie schneller und gegen sämtliche Angriffe immun. Nachteil: Ihre Energie landet bei 1.



WÜRGEGRIFF
Der Griff lähmt einen Gegner. Bei Stufe 3 können Sie das Opfer auch als Schild durch die Luft dirigieren.



GRIFF
Zieht Gegenstände oder Gegner zu Ihrer Spielfigur heran



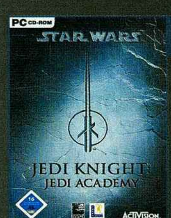
SCHUB
Schubst Gegenstände oder Widersacher von Ihnen weg



SPRUNG
Lässt Ihre Spielfigur viel weiter und höher springen



WURF
Ermöglicht es, das Lichtschwert als Distanzwaffe einzusetzen



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 18 Levels
- Verschiedene Spielcharaktere
- 3 Lichtschwert-Modelle
- 16 Jedi-Mächte
- Multilinguale, ungeschnittene Version
- 6 Multiplayer-Modi
- Über 50 akrobatische Moves
- Modifizierte Q3-Team-Arena-Engine

Zahlen & Fakten

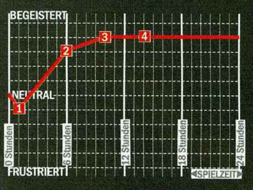
Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Enter the Matrix, Enclave, Elite Force 2, Jedi Outcast
Entwickler:	Raven Software
Vom gleichen Entwickler:	Soldier of Fortune 2, Elite Force 2, Jedi Outcast
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers:	0190-510055 (€ 0,60/Min.)
Offizielle Website:	www.lucasarts.com/products/jediacademy
Website des Publishers:	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.ravensoft.com
Beste Fansite:	www.jediknight.net
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	18. September 2003
Preis lt. Hersteller:	€ 45,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch, Englisch, Französisch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	14 Stunden

Im Wettbewerb

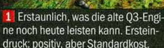
	Enter the Matrix	Jedi Outcast	Jedi Academy	Pro & Contra
GRAFIK	**79**	**83**	**86**	+ Atemberaubende Animationen + Fantastische Lichteffekte + Volumetrischer Schatten + Grafik in Innenarealen stets flüssig – Außenareale grafisch unspektakulär
Detailreichtum Spielwelt	75	79	82	
Detailreichtum Objekte	80	88	90	
Vielfalt der Spielwelt	75	78	82	
Animation der Objekte	86	90	92	
Effekte	75	80	86	
SOUND	**90**	**91**	**91**	+ Professionelle Sprecher + Original-Soundtrack und -Effekte + Drei Sprachen verfügbar (Englisch, Deutsch, Französisch)
Musik	93	92	92	
Soundeffekte	81	90	90	
Stimmen/Kommentar	87	89	89	
STEUERUNG	**69**	**82**	**82**	+ Bewährte Ego-Shooter-Steuerung + Lichtschwert-Moves gehen leicht von der Hand + Übersichtliche Third-Person-Perspektive – Einsatz der Macht manchmal umständlich
Bedienungskomfort/Navigation	80	80	80	
Präzision der Steuerung	66	85	85	
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	85	85	
ATMOSPHÄRE	**87**	**84**	**86**	+ Fantastische Lichtschwert-Gefechte + Gastauftritte bekannter **Star Wars**-Charaktere – Story zu durchschaubar – Dialoge manchmal langweilig
Spannung/Überraschungen	81	82	84	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	86	86	
Story/Dialoge/Kommentare	70	81	81	
Inszenierung	81	87	90	
SPIELDESIGN	**69**	**80**	**82**	+ Abwechslungsreicher Spielablauf + Schöne Schwert-Angriffe + Kurze, spannende Missionen + Macht-Fähigkeiten gut in den Spielablauf integriert
Komplexität /Spieltiefe	64	79	80	
Einsteigerfreundlichkeit	80	70	70	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	69	70	
Verhalten der Computergegner	89	85	86	
Innovation	60	78	80	
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**89**	**91**	+ Abwechslungsreiche Spiel-Modi + Extrem spaßige Lichtschwert-Duelle + Macht-Fähigkeiten bringen Taktik ins Spiel
Abwechslung der Spielmodi	-	85	88	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	88	88	
Einstellungsmöglichkeiten	-	89	90	
TEST-AUSGABE:	PCG 07/03	PCG 05/02	PCG 10/03	
WERTUNG:	**71**	**89** (abgewertet)	**90**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve







1 Erstaunlich, was die alte Q3-Engine noch heute leisten kann. Ersteindruck: positiv, aber Standardkost.



2 Erst nach ein paar Stunden wird es richtig spannend: Lichtschwert- und Macht-Gefechte vom Feinsten!



3 Die rasante Fahrt auf einem Bike bringt willkommene Abwechslung in den Schwertschwinger-Alltag.



4 Bombastisches Finale, aber relativ lahme Endsequenz. Jetzt bleibt noch der geniale Multiplayer-Modus.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Die CPU-Anforderungen von **Jedi Academy** sind eher moderat. Auch Besitzer eines älteren Systems mit einem veralteten 700-MHz-Prozessor können sich in das **Star Wars**-Abenteuer stürzen. Dafür müssen sie sich allerdings mit einer deutlich schlechteren Grafikqualität zufrieden geben. Mit 1.333 MHz spielen Sie auf der höchsten Detailstufe. Zusätzliche Leistung erreichen Sie durch die Deaktivierung der Polygonschatten. Wählen Sie dazu im Grafik-Menü den Wert „Einfach" für „Schatten" im Menü „Grafik 2" aus. Auch das Ausschalten von EAX Advanced HD spart Rechenleistung.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb) – KLASSE 2 (gelb) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (gelb) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (rot) – KLASSE 3 (gelb) – KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Bei der Grafikkarte gibt sich der Shooter von Raven Software etwas anspruchsvoller. Erst ein Beschleuniger der dritten Leistungsklasse bietet genügend Leistung für maximale Grafikdetails. Um auch mit einer schwächeren Karte spielen zu können, sollten Sie die Einstellung für „Texturdetails" herabsetzen. Bei der untersten Klasse hilft eine niedrigere Auflösung. Im Menü „Grafik 2" lässt sich der Grad der anisotropen Filterung bestimmen. Mit den Karten Geforce2/3/4 MX oder Radeon 7500/8500 setzen Sie den Regler besser ganz nach links.

RAM

- 128 MB (rot)
- 256 MB (gelb)
- 512 MB (grün)
- 1.024 MB (grün)

Mit 256 MByte wird der Spielfluss gelegentlich durch kurzes Nachladen gestört. Mit 512 MByte haben Sie dieses Problem nicht.

MEINUNG
DIRK GOODING



So abwechslungsreich und spannend wünsche ich mir den nächsten Star Wars-Film!

Mit dem Vorgänger **Jedi Outcast** konnte ich nicht viel anfangen. **Star Wars**-Schimanski Kyle Katarn ist nicht mein Fall, die Grafik war fad, Levels langweilig und das Gameplay zu rätsellastig. Doch **Jedi Academy** ist anders – nämlich besser. Mein Charakter wächst mir schon nach der ersten Mission ans Herz, die Grafik ist viel schöner als in **Jedi Outcast**. Und dann das Leveldesign ... einfach toll! Der Hammer sind aber die Missionen: So abwechslungsreich und spannend wünsche ich mir den nächsten **Star Wars**-Film!

MEINUNG
THOMAS WEISS



Jedi Academy ist wie eine Achterbahnfahrt: kurz, aber verdammt spannend!

Also, für Epileptiker ist das wahrlich nichts! Da blitzt und zischt und donnert es ja an allen Ecken und Enden im Spiel. Solche fantastischen Schwertduelle habe ich noch nie erlebt: Kopfüber mit dem surrenden Säbel in Richtung Ziel hechten, sich geschmeidig vom Boden abrollen und dann die Wand quer hochtrippeln – so etwas Spektakuläres kannte ich bisher nur aus dem Kino. Übrigens: Diesmal schnetzeln Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes auch durch die deutsche Version. Ein klug angebrachter Schwertschwinger haut schon mal eine Sturmtruppen-Rüstung entzwei. Einen Kritikpunkt muss sich **Jedi Academy** trotz all der Lobhudelei aber gefallen lassen: 14 Stunden sind verflixt noch mal zu wenig Spielzeit, vor allem, wenn sie wie im Fluge vergehen. Nur gut, dass der Multiplayer-Modus länger fesselt.



KARATE-KICK
Dunkle Jedis sind nicht nur Meister im Umgang mit dem Schwert, sondern wehren sich auch mit Händen und Füßen.

auf Sturmtruppen. Aber die meiste Zeit weilt die Kamera hinter dem Rücken Ihrer Spielfigur, die ein buntes Lichtschwert führt. Der Nahkampf hat viele Vorteile: Die Munition geht nie aus, herannahende Geschosse werden je nach Macht-Level mehr oder weniger genau auf den Aggressor zurückgeworfen und – was am wichtigsten ist – als cooler Säbelakrobat haben Sie mit Abstand den meisten Spaß!

Dabei spielt sich **Jedi Academy** schon fast wie ein Prügelspiel. Bestimmte Tastenkombinationen entlocken der Spielfigur richtiggehende Zirkuseinlagen: Sie laufen regelmäßig an Wänden, stoßen sich mit den Füßen ab und springen mit einem Salto hinter verdutzte Gegner. Oder wie wäre es mit dem so genannten Schmetterlingsangriff? Richtungstaste und Sprung gleichzeitig lassen Sie wie einen Eiskunstläufer im Kreis hüpfen und dabei die Waffe mit einer Eleganz schwingen, dass man am liebsten applaudieren möchte. Auch den Kampf gegen mehrere Gegner simuliert das Spiel mit Bravour: Wer beispielsweise beide Feuertasten gleichzeitig drückt, während links und rechts ein Angreifer steht, springt in die Luft und kickt die Widersacher mit einem gelungenen Spagat in die Magengrube. Beim Kampf gegen Jedis unterstreicht eine Zeitlupe die grafische Eleganz, während die Kamera ums Geschehen kreist. Dieser Effekt lässt sich bei Nichtgefallen deaktivieren. Übrigens: All diese Kunststücke sind auch und vor allem im grandiosen Multiplayer-Modus (siehe Extrakasten auf Seite 82) Ihr Ass im Ärmel.

Der beste Star-Wars-Shooter

In **Jedi Academy** infiltrieren Sie feindliche Basen, legen Sprengsätze und brechen aus einem Gefängnis aus. Klingt nach 08/15-Strickmuster. Doch das ist noch nicht alles. Sie kämpfen beispielsweise auch auf einer rasanten Schwebebahn gegen einen dunklen Jedi, während unter Ihnen das Glasdach Stück für Stück wegbricht. Oder Sie nehmen vor einem mutierten Rancor Reißaus, der hinter Ihnen unter Getöse die Level-Architektur zerlegt. In einer anderen Mission hüpfen Sie ins Cockpit eines Walkers und stampfen damit durchs Feindgebiet. Haben wir schon die Fahrt mit dem Bike erwähnt? Da düsen Sie in Hochgeschwindigkeit durch Schluchten und drücken Drängler mit der Macht ins Abseits. Am Ende steht ein waghalsiger Sprung über einen Abgrund bevor, der nur mit Turbo zu meistern ist.

Der Einzelspielermodus ist in den 14 Stunden, die man damit beschäftigt ist, perfektes Entertainment. **Jedi Academy** ist die Mischung aus Science-Fiction, Kampfsport und stilvoller Slow-Motion, die **Enter the Matrix** gerne gewesen wäre. Muss man haben!

THOMAS WEISS

TESTURTEIL
Jedi Knight: Jedi Academy

90

ENTWICKLER	ANBIETER
Raven Software	Activision
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	18.09.2003
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 32
Internet: 32 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 1.300

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreicher Spielablauf
+ Schöne Schwertangriffe
+ Kurze, spannende Missionen
+ Interessante Machtfähigkeiten
- Außenareale grafisch unspektakulär

Kategorie	Wertung
GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JEDI OUTCAST** oder **ELITE FORCE 2** mochten.

Mächtige Momente

Jedi Academy steckt voller Highlights – egal, ob Sie auf alte Bekannte aus dem **Star Wars**-Universum treffen, in einen AT-ST steigen oder ein spannendes Duell gewinnen.



VORSICHT, WURM! Auf einem Wüstenplaneten werden Sie von Würmern gejagt.

HARTER KAMPF Einer der härtesten Gegner im Spiel ist der Kopfgeldjäger Boba Fett.

EISKALT Auf Hoth werden Sie von einem riesigen Wampa attackiert.

UNBESIEGBAR Dieser gefräßige und gefährliche Rancor lässt sich mit dem Laserschwert nicht besiegen.

STAHLMONSTER Mit dem AT-ST stampfen Sie durch eine Basis und räumen kräftig auf.

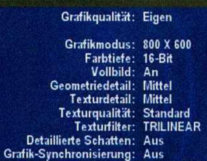
ABRECHNUNG Duelle gegen Zwischengegner können schon mal ein paar Minuten dauern.

Tuning-Tipps

Um sich in der Jedi Academy einschreiben zu können, brauchen Sie keine teure Hardware, **sondern nur clevere Tuning-Tricks**.

Unterklasse: 700 MHz, 128 MByte Speicher, Geforce2 MX

Bereits auf diesem in die Jahre gekommenen PC können Sie **Jedi Academy** flüssig spielen. Setzen Sie dazu die Auflösung auf 800x600 und die Farbtiefe auf 16 Bit, da die altersschwache Geforce2 MX bei höheren Werten deutlich an Leistung verliert. Um die CPU zu entlasten, setzen Sie die Einstellung für den Schatten-Effekt auf „Einfach". Ein paar kurze Ruckler stören zwar noch den Spielfluss (etwa beim Wechseln der Waffe); diese lassen sich allerdings nur mit mehr Arbeitsspeicher vermeiden.



Helligkeitsregler bitte so einstellen, dass die 6 kaum noch zu sehen ist.
Helligkeit:
Schatten: Einfach
Dynamische Lichter: An
Dynamisches Leuchten: An
Lichtreflexionen: An
Wandtreffer: Aus
Anisotropischer Filter:



Durchschnitt: 1.333 MHz, 256 MByte Speicher, Geforce 3 Ti-200

Mit ein paar Kniffen lässt sich auch auf diesem mittelmäßigen Durchschnitts-Rechner noch ein gutes Ergebnis bei einer ordentlichen Optik erzielen. Der Prozessor bedankt sich für die Reduzierung der Schattendarstellung und die herabgesetzten Geometriedetails mit einem starken Performancezuwachs. Die Geforce3 Ti-200 hat noch genug Leistung für 1.024x768 bei 32 Bit und hohen Texturdetails. Die kurzen Aussetzer im Spielfluss waren zwar noch feststellbar, treten mit 256 MByte Speicher allerdings seltener auf.

Grafikqualität: Eigen
Grafikmodus: 1024 X 768
Farbtiefe: 32-Bit
Vollbild: An
Geometriedetail: Mittel
Texturdetail: Hoch
Texturqualität: Standard
Texturfilter: TRILINEAR
Detaillierte Schatten: An
Grafik-Synchronisierung: Aus





Gehobene Mittelklasse: 2.200+, 512 MByte Speicher, Geforce4 Ti-4200

Auf einem besseren Mittelklasse-PC können Sie **Jedi Knight: Jedi Academy** fast ohne Einschränkungen spielen. Nachladepausen treten dank 512 MByte Speicher nicht mehr auf. Mit der Geforce4 Ti-4200 können Sie zudem die anisotrope Texturfilterung aktivieren; auf diese Weise werden nach hinten geneigte Flächen auf eine gewisse Entfernung noch scharf dargestellt. Auf den sehr rechenintensiven volumetrischen Schatten sollten Sie allerdings verzichten. Setzen Sie den Wert für „Schatten" lieber auf „Einfach".

Grafikqualität: Eigen
Grafikmodus: 1024 X 768
Farbtiefe: 32-Bit
Vollbild: An
Geometriedetail: Hoch
Texturdetail: Sehr hoch
Texturqualität: Standard
Texturfilter: TRILINEAR
Detaillierte Schatten: An
Grafik-Synchronisierung: Aus





High-End: 3.000+, 1.024 MByte Speicher, Radeon 9700 Pro

Unser High-End-Rechner bewältigte auch den aufwendigen Polygon-Schatten problemlos. Stellen Sie im Grafik2-Menü also den Wert für „Schatten" auf volumetrisch. Mit 1 GByte RAM fallen die Ladezeiten beim Level-Wechsel sehr erträglich aus. Dank Radeon 9700 Pro können Sie nicht nur den anisotropen Filter aktivieren, sondern in 1.024x768 auch 2X-Kantenglättung zuschalten. So erreichen Sie eine sehr gute Bildqualität bei einer vernünftig spielbaren Framerate.

Grafikqualität: Eigen
Grafikmodus: 1024 X 768
Farbtiefe: 32-Bit
Vollbild: An
Geometriedetail: Hoch
Texturdetail: Sehr hoch
Texturqualität: 32-Bit
Texturfilter: TRILINEAR
Detaillierte Schatten: An
Grafik-Synchronisierung: Aus

Helligkeitsregler bitte so einstellen, dass die 6 kaum noch zu sehen ist.
Helligkeit:
Schatten: Volumetrisch
Dynamische Lichter: An
Dynamisches Leuchten: An
Lichtreflexionen: An
Wandtreffer: An
Anisotropischer Filter:



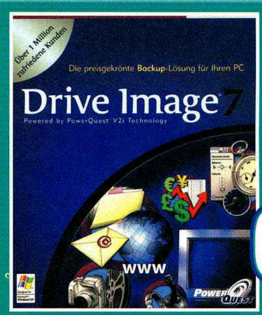
FOTO: PC GAMES HARDWARE 09/03

HOTWARE SOFTWARE



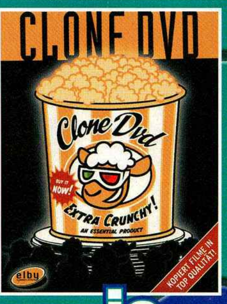
Magix Video deluxe 2003/2004 Plus
Bearbeite Deine Urlaubvideos

89.-



Drive Image 7
Datensicherung leicht gemacht

69.-

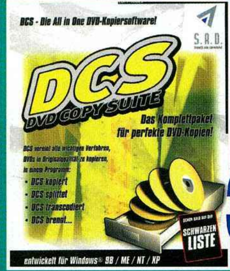




CloneDVD
DVD Kopie vom Feinsten

3D Photo Show
Erstelle geniale 3D-Bilder von Deinen Digitalbildern

je 49.-



DCS DVD Copy Suite
DVD brennen leicht gemacht

39.-




Español V7
Sprachkurs 1
Neue Version mit noch mehr Inhalt

Français V7
Sprachkurs 1

Italiano V7
Sprachkurs 1

KlickTel Juli 2003
auch mit Routenplaner erhältlich für 24,99 Euro

14.95





Medi-Max Fortsetzung

12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
15234 Frankft./Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252
46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
49751 Sögel, 05952-1214
50181 Bedburg, 02272-91120
51373 Leverkusen, 0214-830420
51465 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
51643 Gummersbach, 02261-918510
55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Elsenfeld, 06022-61780
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kaiserslautern, 0631-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
77656 Offenburg, 0781-91350
93053 Regensburg, 0941-58623-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0
97318 Kitzingen, 09321-13290
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0

novo

30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40880 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-951201

RATIO®

28816 Stuhr, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen, 02102-434040
Klumpe Elektronic
49757 Werlte, 05951-2664

Telepoint® RED ZAC
TV · HIFI · ELEKTRO · FOTO · MULTIMEDIA

26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüttermoor, 0491-92566-0



97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten.

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Radsportmanager 2003-2004

Timing ist alles: Dass der **Radsportmanager 2003-2004** pünktlich zur diesjährigen Tour de France inklusive des Kultes um die deutsche Radsport-Legende Jan „Ulle" Ullrich im Laden stand, trug sicherlich zum Erfolg des Titels bei, der es immerhin auf Platz 6 der Saturn-Charts schaffte. Aber auch spielerisch punktete das Spiel bei den PC-Games-Lesern. Vor allem der im Vergleich zum Vorgänger verbesserte Managerpart und der äußerst motivierende Mehrspielermodus haben es vielen Spielern angetan. Kritisiert wurde dagegen die altbackene Grafik, die den Detailgrad hochkarätiger Fußballmanager vermissen lässt.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Bis zu diesem Spiel war **kein Radsportspiel in Deutschland erfolgreich.**"

PC Games: Welches Feedback habt ihr von den Käufern bekommen?

Fichtelmann: „Wir sprechen nach ersten Ergebnissen eine junge, männliche Zielgruppe an, meist noch Schüler. Bei den Radsportinteressierten finden sich alle Altersgruppen. Die Spieler sind zufrieden bis sehr zufrieden mit dem Produkt. Das Forum zum Spiel ist ein sehr großer Erfolg. Inzwischen über 1.500 registrierte Mitglieder tauschen sich über alle Fragen aus, die der Radsport allgemein und das Spiel mit sich bringen."

PC Games: Habt ihr bei der Entwicklung mit Radsportprofis oder bekannten Rennställen zusammengearbeitet?

Fichtelmann: „Ja, sogar besonders intensiv. Insbesondere der Entwickler Cyanide verfügt seit nunmehr vier Jahren über sehr gute Kontakte zu nahezu allen Profi-Rennställen. Unsere offizielle Lizenz



CARSTEN FICHTELMANN ist PR-Manager bei Digital Tainment Pool.

des AIGCP bringt die Namen und Daten fast aller Profis ins Spiel. Ein Download der Datenbank bringt immer eine neue Basis, falls sich mal was ändert."

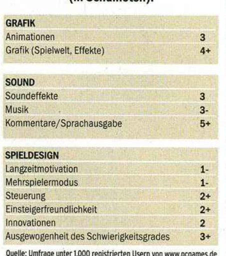
PC Games: Weshalb wird der wirtschaftliche Aspekt des Trainerparts so gering gehalten?

Fichtelmann: „Letztendlich gibt es hier auch Grenzen der monetären Realisierbarkeit. Bis zu diesem Spiel war kein Radsportspiel in Deutschland erfolgreich. Der große Erfolg des **Radsportmanager 2003-2004** gibt uns aber neuen Spielraum, das Produkt auch in diesem Bereich zu erweitern. Im Vordergrund steht jedoch die Sportsimulation."

PC Games: Wird es einen Nachfolger geben? Wenn ja, was für Verbesserungen sind geplant?

Fichtelmann: „Es wird auf jeden Fall eine Fortsetzung geben. Natürlich wollen wir das Spiel noch besser machen. Wir haben aus der Community eine lange Liste an Ideen und sinnvollen Ergänzungen. Cyanide und wir werden alles tun, um den Spielspaß weiter zu verbessern. Wir sind für jede Kritik offen – gerne auch im Forum von www.radsportmanager-game.de."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



GRAFIK	
Animationen	3
Grafik (Spielwelt, Effekte)	4+
SOUND	
Soundeffekte	3
Musik	3-
Kommentare/Sprachausgabe	5+
SPIELDESIGN	
Langzeitmotivation	1-
Mehrspielermodus	1-
Steuerung	2+
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	2
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Radsportmanager 2003-2004 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Hohe Langzeitmotivation
2. Sehr einsteigerfreundlich
3. Spannender Mehrspielermodus
4. Originallizenzen
5. Tour-de-France-Feeling

−
1. Triste Grafik
2. Eingeschränkter Managerpart
3. Keine Siegerehrungen
4. Langweilige Musik
5. Schlechte Soundeffekte

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DENNIS MAYER, Niehl:
„Das Spiel ist trotz der unterdurchschnittlichen Grafik und des unausgewogenen Schwierigkeitsgrades recht kurzweilig. Es macht Spaß, die kleinen Pixelfahrer strampeln zu sehen. Besitzer des zweiten Teils der Manager-Serie sollten sich aber überlegen, ob sie das Spiel kaufen möchten, denn es bietet nicht viele Neuerungen."

ROBERT JUST, Linz:
„Endlich eine Radsportsimulation! Die Umsetzung der taktischen Feinheiten dieses Mannschaftssports ist ausgezeichnet gelungen. Originalnamen tragen weiterhin zur besseren Atmosphäre bei. Die **Cycling Manager**-Serie wird konstant weiterentwickelt und die Entwickler gehen auf Fanwünsche besser ein als jedes große Studio."

DANIEL GEBHARD, Berlin:
„Der **Radsportmanager 2003-2004** ist an sich ein sehr gelungenes Spiel mit viel Atmosphäre. Mich stört jedoch, dass es so gut wie keine taktischen Möglichkeiten gibt und dadurch die Rennen selten realistisch sind. Es ist zum Beispiel überhaupt nicht möglich, mit der ganzen Mannschaft Führungsarbeit zu leisten."

MATHIAS GREISIGER, Markgröningen:
„Mit einigen Verbesserungen hätte das Spiel sehr gut werden können. So stört beispielsweise die triste und karge 3D-Landschaft mit der Zeit und die Manager-Interaktionen sind stark beschränkt. Insgesamt ein mittelmäßiges Spiel, das nur für echte Radsport- oder WiSim-Fans interessant ist."



Command & Conquer Generäle

Command & Conquer Generals heißt jetzt Generäle, sonst ändert sich nix. Oder doch? Wir verraten Ihnen, **was geändert wurde und wie viel Spaß die neue Version noch macht.**

Der 1. März 2003 war in gewissem Sinn ein denkwürdiger Tag für deutsche Computerspieler. Bereits zwei Wochen nach Erscheinen wurde der neueste Teil der **Command & Conquer**-Serie per Eilantrag indiziert, da die Parallelen zum gerade ausgebrochenen Irak-Krieg angeblich zu groß und vor allem geschmacklos gewesen seien – dabei war der Titel mit einer Altersempfehlung „Ab 16 Jahren" gekennzeichnet. Einen Monat später – mit In-Kraft-Treten des neuen Jugendschutzgesetzes – wäre eine Indizierung damit unmöglich gewesen. Electronic Arts klagt bereits gegen das Urteil und hofft derweil, mit einer entschärften Fassung bislang entgangene Kunden zu gewinnen.

Back to the ro(b)ots

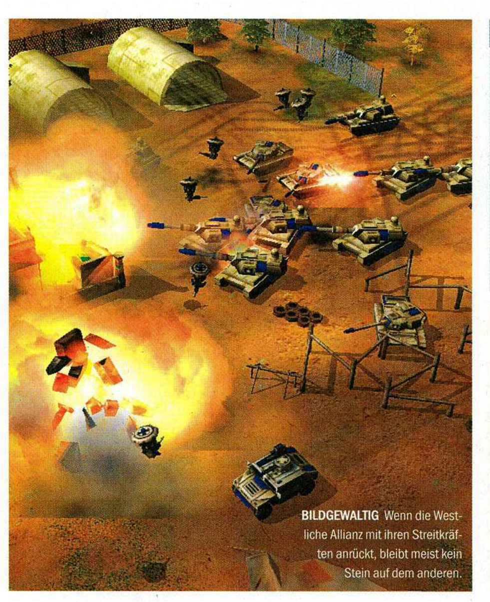
Deutsche Fans der Echtzeitstrategie-Serie erleben deshalb die Rückkehr der mechanischen Roboter-Infanteristen, die sich hierzulande bereits seit dem 1995 ausgebrochenen Tiberiumkonflikt die Blechschädel einschlagen. Grundlegende Änderungen am Szenario gibt es dabei nicht. Nach wie vor wird die freie Welt von einer terroristischen Organisation bedroht, während sich die asiatischen Staaten klammheimlich zur Weltmacht aufschwingen. Allerdings wurde aus den Vereinigten Staaten von Amerika die Westliche Allianz, China hört ab jetzt auf den Namen Asiatischer Pakt und die Globale Befreiungsarme kämpft jetzt als Internationale Befreiungsgruppe, deren Kürzel IBG den Charme einer Gewerkschaftsvereinigung versprüht. Außerdem toben die Schlachten der drei Parteien nun nicht mehr an realen Schauplätzen wie Kasachstan und auch um Bagdad wird nicht mehr gekämpft. Stattdessen schicken Sie Ihre blechernen Streitkräfte politisch korrekt in entmilitarisierte Zonen und liefern sich Straßenschlachten im ausgestorbenen Twin Sword City oder am Drei-Turbinen-Damm.

Schnipp, schnapp

Die Einzelspielerkampagne umfasst 20 Missionen: je sieben Einsätze aufseiten des Asiatischen Pakts sowie der Westlichen Allianz und lediglich sechs Missionen im Dienste der IBG, die durch Wegfall einer Mission, in welcher die Terrorgruppe UN-Konvois angriff, etwas zu kurz kommt. Eingeleitet werden die Missionen durch knappe Briefings, in denen jeweils drei kurze Stichpunkte die Missionsziele umreißen. Nur eine Hand voll der Missionen wird noch durch gesprochene Texte eröffnet, da Electronic Arts offenbar alle Passagen ersatzlos gestrichen hat, in denen Begriffe enthalten waren, die in **Generäle** nicht mehr vorkommen. Ein absoluter Atmosphäre-Killer sind auch die komplett entfallenen Endsequenzen nach erfolgreichem Abschluss der Kampagnen. Die Zwischensequenzen in Spielgrafik blieben dagegen erhalten, verlieren durch die neue Sprachausgabe jedoch einiges an Atmosphäre. Um den Eindruck der Robo-Soldaten perfekt zu machen, wurden alle Sprachsamples digital verfremdet. Vor allem von der IBG und ihren mit arabischem Akzent brabbelnden Blechkameraden versteht man dadurch in so mancher Zwischensequenz leider kein einziges Wort.

Neue Namen, gewohntes Gameplay

Am eigentlichen Spielablauf hat sich jedoch nichts geändert. Wie in Echtzeitstrategie-Spielen üblich, kümmern Sie sich zu Beginn jeder Mission um den Aufbau einer Basis und den Abbau von Rohstoffen. **Command & Conquer Generäle** beschränkt sich dabei auf eine Ressource: Kisten mit unbekanntem, aber Gewinn bringendem Inhalt. In den entmilitarisierten Zonen finden sich diverse größere Kistenlager oder versteckte kleinere



BILDGEWALTIG Wenn die Westliche Allianz mit ihren Streitkräften anrückt, bleibt meist kein Stein auf dem anderen.

Die Änderungen

Um den problematischen Realitätsbezug des Originals zu beseitigen, erfuhr **Command & Conquer Generäle** einige Änderungen. Wir sagen Ihnen, welche.



- ☐ Umbenannte Kriegsparteien
- ☐ Reale Schauplätze durch fiktive ersetzt
- ☐ Soldaten durch Cyborgs ersetzt
- ☐ Einheitenkommentare digital verfremdet
- ☐ Keine Zivilisten im Spiel
- ☐ Veränderte Einheitennamen (der „Black Bot" entspricht der bisherigen Spezialagentin Schwarzer Lotus)
- ☐ Giftgas-Waffen heißen jetzt Säure-Waffen
- ☐ Level „UN Konvoi" gestrichen
- ☐ „Fahrende Bombe" ersetzt Selbstmordattentäter



FRAGWÜRDIG Die IGB bringt ihre Kampfroboter in windschiefen Behausungen unter und lässt die Ressourcen von Hand sammeln.

Stapel des kostbaren Gutes. Eroberte Ölbohrtürme sorgen für zusätzlichen Geldfluss. Das Besondere an **C&C Generäle** ist die unterschiedliche Spielweise der drei Parteien. Während sich die Westliche Allianz vorrangig auf moderne Technik verlässt, ihren Widersachern durch eine überlegene Aufklärung immer einen Schritt voraus ist und mit Comanche-Helikoptern oder Tarnkappenbombern die Lufthoheit besitzt, setzt der Asiatische Pakt auf pure Kraft. So wird der mächtige Overlord-Panzer – eine kettengetriebene Hommage an den Mammutpanzer der GDI – durch optionale Upgrades zur wuchtigen Kampfmaschine und MG-Cyborgs lässt die asiatische Führungsspitze gleich im Doppelpack vom Fließband laufen. Die Internationale Befreiungsgruppe zieht dagegen aufgrund knapper Finanzlage mit vergleichsweise schwach gepanzerten Streitkräften in die Schlacht, die jedoch perfekt für gezielte Angriffe geeignet sind. Ein halbes Dutzend der schnellen Raketen-Buggys demontiert beispielsweise selbst einen Overlord-Panzer binnen Sekunden.

Neu in **Generäle** ist die fahrende Bombe, ein Dynamitfass auf Rädern, das sich bei Bedarf sogar hinters Steuer eines Autos klemmt, um schneller ans Ziel zu gelangen. Diese Einheit ersetzt den Selbstmordattentäter der Originalfassung.

Mehr Spieler, mehr Probleme?

Inhaltlich ebenso unangetastet blieb der Mehrspielermodus von **Command & Conquer Generäle**, das zu allen internationalen Versionen kompatibel ist und so problemlos via Netzwerk oder Internet gespielt werden kann. Die umfassenden taktischen Möglichkeiten des Spiels werden dabei derzeit von diversen Cheats und Programmfehlern überschattet, durch die beispielsweise Verbindungsabbrüche falsch gewertet und so die Statistiken der Spieler verfälscht werden. Ein Ärgernis, das hoffentlich mit Erscheinen des Add-ons (siehe Vorschau auf Seite 56) der Vergangenheit angehört.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
C&C Generäle

ENTWICKLER EA Pacific	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 19.09.2003
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.500 — 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB — 256 MB — 512 MB — 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 — Klasse 2 — Klasse 3 — Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Geniale, effektreiche 3D-Grafik
- + Drei unterschiedliche Fraktionen
- + Sehr taktischer Mehrspielermodus
- − Unglaubwürdiges Szenario
- − Wenig Innovationen

GRAFIK	92%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	94%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **C&C: ALARMSTUFE ROT 2** oder **WARCRAFT 3** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Der deutsche Jugendschutz zieht ein erstklassiges Echtzeitstrategie-Spiel in die Lächerlichkeit.

Command & Conquer Generäle ist nach wie vor eines der besten Echtzeitstrategie-Spiele, hat durch die Zensur jedoch an Atmosphäre eingebüßt. Die Roboter passen nicht so recht in das Szenario – schon gar nicht, wenn sie den Spieler mit patriotischer Einstellung anspornen oder sich beim Sprechen mit arabischem Akzent in den aufgeklebten Echthaarbart hineinblubbern. Ein rollendes Dynamitfass, das Auto fährt und Spezialeinheiten, die aussehen, als kämen sie von einer Kur auf Dune, sind für mich persönlich der Gipfel der Scheinheiligkeit. Diese Schelte richtet sich jedoch nicht an EA, das den deutschen Spielern **Generäle** wieder zugänglich machen konnte – zu einem deutlich gesenkten Preis. Und während die äußerst fade Einzelspielerkampagne Punktabzüge vor allem im Bereich Atmosphäre nach sich zieht, blieb der Mehrspielermodus unangetastet und gehört nach wie vor zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Wer Echtzeit-Strategie mag und den neuesten Spross der **C&C**-Serie noch nicht besitzt, greift jetzt zu.

AUFPUTSCHEN Stück für Stück gewinnen Sie in Novistrana an Ansehen und damit an politischer Macht.

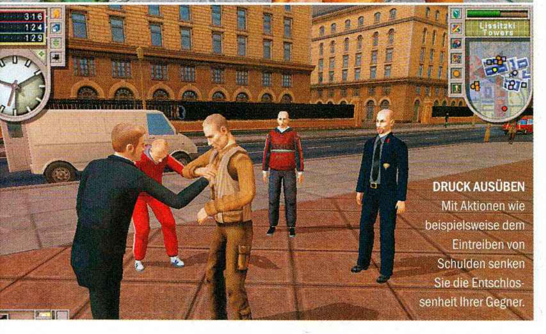
VIDEO

Republic: The Revolution

Spieldesign im Wandel der Zeit: Aus dem Revolutionsabenteuer mit spielerischer Freiheit wurde **eine Wahlkampfsimulation mit festen Grenzen.**



REINGELEGT Falls Sie die richtigen Informationen in die Presse lancieren, verschwinden Ihre Widersacher ganz schnell von der Bildfläche.



DRUCK AUSÜBEN Mit Aktionen wie beispielsweise dem Eintreiben von Schulden senken Sie die Entschlossenheit Ihrer Gegner.

In der fiktiven russischen Splitterrepublik Novistrana liegt so ziemlich alles im Argen: Der selbst ernannte Präsident Karasov regiert mit eiserner Faust, Gewerkschaften existieren nur noch in blumigen Arbeitnehmerfantasien und die Mafia wäscht ihr Geld mit offizieller Genehmigung – doch dann betreten Sie die Bühne. Sie sinnen auf Rache, seitdem Karasov Ihre Eltern ermorden ließ – und endlich ist die Zeit gekommen, Novistrana mithilfe der von Ihnen gegründeten Partei die Freiheit zu schenken. Ihr Weg führt Sie dabei durch die Städte Ekaterine und Pugachev und schließlich nach Berezina, wo Sie Karasov die Macht entreißen wollen. Das Ziel: die Bewohner aller Städte durch einen mehr oder weniger sauberen Wahlkampf für Ihre Sache zu gewinnen.

Wahlfang

Da ein richtiges Tutorial fehlt (es gibt lediglich grobe Erklärungen der Benutzerführung auf zehn Standbildern), werden Sie direkt ins kalte Wasser geworfen und werben mit Ihrem anfangs drei-, später maximal sechsköpfigen Team um die Wählergunst. Pro Tag haben Sie drei Runden Zeit, um Ihre Aktionen auszuführen. Dabei dreht sich alles um linke, liberale oder rechte politische Gesinnungen. Alle Aktionen sind zu gewissen Prozentsätzen diesen Ideologien zugeordnet, jeder Stadtteil der drei Städte spiegelt eine der drei Gesinnungen wider und selbst die Ressourcen Macht, Einfluss und Wohlstand entsprechen einer bestimmten Einstellung. Wie Ihre eigene Partei ausgerichtet ist, bestimmen Sie anhand eines Fragenkatalogs zu Beginn der Kampagne und mittels der Entscheidungen, die Sie während des Spielverlaufs treffen. Leider ist die Entscheidungsfreiheit in **Republic** recht beschränkt. Grundsätzlich haben Sie nur drei Handlungsmöglichkeiten: neutrale Stimmen



ÜBERREDUNGSKUNST In einem simplen Kartenspiel werben Sie neue Aktivisten für Ihr Wahlkampf-Team.

SO SIEHT'S AUS Republic spielen Sie fast ausschließlich auf dieser unspektakulären 2D-Karte.

für Ihre Partei gewinnen, den anderen Parteien Stimmen abspenstig machen oder gegnerische Aktivisten einschüchtern. Wie Sie das tun, hängt in erster Linie von der Ausrichtung Ihrer Partei ab. Während rechtsgerichtete Fraktionen beispielsweise bevorzugt mit Plakat-Aktionen auf Stimmenfang gehen, halten die Liberalen am liebsten ausschweifende Reden – echte Sozialisten dagegen machen den kleinen Mann mit Graffiti auf sich aufmerksam. Das Ausführen der Aktionen kostet jedoch nicht nur Ressourcen, sondern bringt Ihren Mitstreitern auch wertvolle Erfahrungspunkte. Mit diesen können Sie Charakterwerte wie Charisma oder Präsenz erhöhen und neue Aktionen trainieren.

Ohne schwarze Konten

Der Spielablauf von **Republic** ist recht starr. Im ständigen Wechsel werben Sie neutrale Stimmen für Ihre Partei oder klauen Ihren Widersachern die Anhänger. Je mehr Menschen Sie in einem Bezirk für Ihre Sache begeistern können, desto mehr Ressourcen stehen Ihnen für den Wahlkampf zur Verfügung. Jeder Bezirk liefert unterschiedliche Mengen an Macht, Einfluss oder Wohlstand – alle drei Tage werden die aktuellen Umfrageergebnisse ausgewertet und abhängig davon der Etat für die nächsten drei Tage festgelegt. In manchen Bezirken gibt es zusätzlich Spezialgebäude, die Sie in Besitz nehmen, sobald Sie von einem festgelegten Prozentsatz der Anwohner unterstützt werden. Ein Theater beispielsweise steigert Ihren Einfluss, ein Fußballstadion liefert Macht und ein Casino sorgt für volle Kassen. Alle Aktionen erledigen Sie auf einer schlichten 2D-Karte, die mit Tortendiagrammen gespickt ist und auf der sich die Konterfeis aller politischen Aktivisten bewegen. Die hübsche 3D-Ansicht ist dagegen spielerisch nahezu völlig sinnfrei. Planen können Sie dort nicht und Sightseeing-Touren sind aufgrund der monotonen Architektur nur bedingt reizvoll.

Polit-Thriller Republic

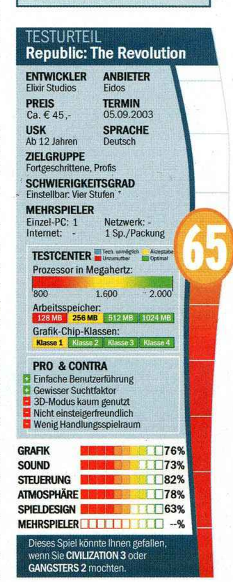
Zum Einsatz kommt das ehemalige Vorzeige-Feature von **Republic** lediglich in zwei Situationen: nämlich wenn Sie neue politische Mitstreiter anwerben und dafür ein simples Wer-hat-die-höchste-Nummer-Kartenspiel bestreiten oder wenn Sie in einem Bezirk bestimmte Gebäude ausfindig machen müssen, um etwa Geldwäschereien auffliegen zu lassen. Eine echte Suche nach der Nadel im Heuhaufen, die im späteren Spielverlauf recht häufig vorkommt. Da diese Suchspiele aber durchweg passend in die wendungsreiche Geschichte um Ihren politischen Aufstieg eingebettet sind, bilden sie trotz eines gewissen Nervfaktors eine angenehme Abwechslung zum tristen Spielablauf. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



In Republic steckt zweifellos viel verschenktes Potenzial.

Der erhoffte Geniestreich des „Wunderkinds" und Molyneux-Zöglings Demis Hassabis (**Theme Park**) ist **Republic** leider nicht geworden. Wie gerne wäre ich in der Ego-Perspektive durch Novistrana gewandert und hätte in düsteren Kellern verschwörerisch den Aufstand geplant. Stattdessen lasse ich meine Leute auf der 2D-Karte wieder und wieder Plakate kleben. Wenn dann einmal Sonderaufgaben wie das Erpressen eines Bürgermeisters auf dem Programm stehen, ist meine Hauptfigur urplötzlich genau dieser Aktion mächtig und nach einem Klick geht's wieder mit dem Wahlkampf weiter. Wer sich jedoch mit dem monotonen Spielablauf abfinden kann, der wird mit dem umfangreichen Titel einige Wochen lang seine Freude haben. Die harten Gegner und die Ressourcenknappheit erfordern einen taktischen Wahlkampf und bedachtes Vorgehen. Umso größer ist das Erfolgserlebnis bei der Einnahme von Spezialgebäuden oder dem erfolgreichen Aushungern einer gegnerischen Partei. Mehr hat **Republic** jedoch nicht zu bieten.



TESTURTEIL
Republic: The Revolution

ENTWICKLER Elixir Studios
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 05.09.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen *
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

65

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.600 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfache Benutzerführung
+ Gewisser Suchtfaktor
- 3D-Modus kaum genutzt
- Nicht einsteigerfreundlich
- Wenig Handlungsspielraum

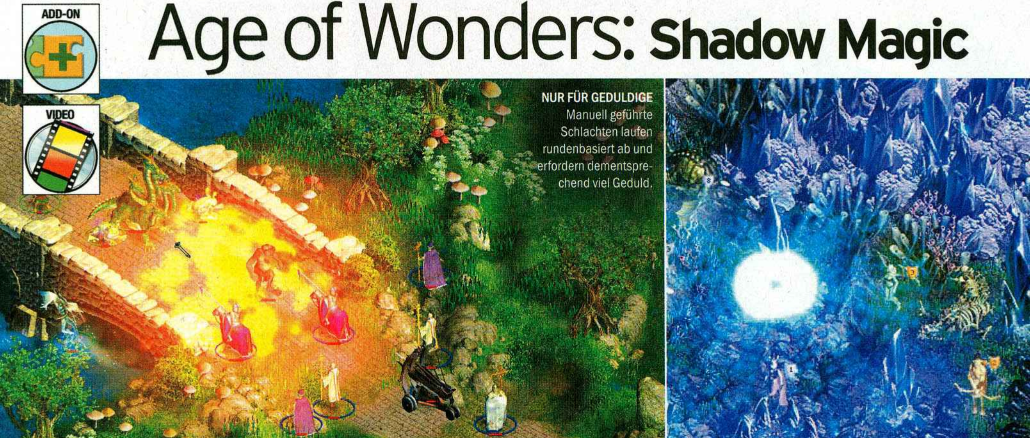
GRAFIK	76%
SOUND	73%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CIVILIZATION 3** oder **GANGSTERS 2** mochten.

ADD-ON

VIDEO

Age of Wonders: Shadow Magic



NUR FÜR GEDULDIGE Manuell geführte Schlachten laufen rundenbasiert ab und erfordern dementsprechend viel Geduld.

DIMENSIONSTOR Die Schattenwelt schaut hübsch aus, ist aber gefährlich: Nur Dämonen können sich ohne Schaden in ihr bewegen!

Abseits der Echtzeit-Hektik existiert mit Age of Wonders: Shadow Magic **ein Spiel für Geduldige**.

Fantasy-Figuren durch eine 2D-Märchenwelt schieben, Städte bauen, Ressourcen sammeln und rundenbasierte Schlachten führen – das Spielprinzip hat sich auch mit dem Add-on zu **Age of Wonders 2** (das übrigens ohne das Hauptprogramm funktioniert) nicht geändert. Neu sind drei Rassen: die Nomaden, die Schattendämonen und die Syron. Hinzugekommen ist auch eine Spezialfähigkeit pro Volk. Demnach dürfen beispielsweise die Nomaden ihre Stadt wie einen Wagen über die Karte rollen, während die Elfen ihre Dörfer im Wald vor Angreifern verstecken. In **Shadow Magic** durchstreifen Sie nicht nur Ober- und Unterwelten, sondern auch die Schattendimension, wo ausschließlich Dämonen ohne Einschränkung ihrer Fähigkeiten agieren können. Die Einzelspielerkampagne enthält 16 umfangreiche Missionen, zusammengehalten von einer Story rund um Monster und Helden. Das dreigeteilte, vorzüglich aufgebaute Tutorial nimmt Einsteiger an die Hand und erklärt den komplexen Spielablauf so, dass man ihn auch nach einer Flasche Likörwein versteht. **Shadow Magic** ist also trotz des erhöhten Schwierigkeitsgrades nicht ausschließlich Kennern von **Age of Wonders 2** zu empfehlen. Profis freuen sich außerdem über den mitgelieferten Editor, dessen Bedienung das Handbuch grob beschreibt. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
AoW: Shadow Magic

ENTWICKLER Triumph Studios
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 · Netzwerk: 8 · Internet: 8 · 4 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 · 700 · 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannende Missionen
+ Detailreiche Grafik
+ Großer Spielumfang
+ Sinnvolle Zusätze
- Alte Fehler noch vorhanden

GRAFIK	76%
SOUND	71%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4** oder **DISCIPLES 2** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Ich liebe Runden-Strategie! Wegen Spielen wie Shadow Magic.

Trotz des schwerfälligen Spielablaufs sind die Missionen von **Shadow Magic** reine Herzschrittmacher! Das liegt in erster Linie an der aggressiven KI: Nie verläuft eine Partie im Nichts, ständig geschieht etwas, dauernd muss man auf der Hut sein. So stelle ich mir spannende Runden-Strategie vor. Etwas enttäuscht bin ich darüber, dass die Entwickler zwar fleißig neuen Inhalt nachgeliefert, nicht aber bestehende Probleme ausgebessert haben: Warum darf ich noch immer nicht die Karte auskundschaften, ohne dass der Computer-Gegner sofort zur Höchstform aufläuft und mit sämtlichen Einheiten angreift? Wie in **Age of Wonders 2** führt ausschließlich behutsames Vorgehen ans Ziel. Trotz dieser Fesseln und trotz des Fehlens richtiger Innovation ist **Shadow Magic** absolut empfehlenswert.

Fire Department



UNSICHERE BANK Die roten Balken stehen für ungelöschte Flammen, die blauen für den Wasservorrat der Feuerwehrleute.

EINDEUTIGE BOTSCHAFT Nachdem das Feuer gelöscht wurde, sucht unser Trupp den Botschafter.

HOLZFÄLLER Damit der Helikopter landen kann, muss der Bulldozer zunächst die Fläche roden.

„Sag mal, hier riecht's irgendwie verbrannt ...": Das Echtzeit-Taktikspiel **verspricht buchstäblich knisternde Spannung**.

Giftige Dämpfe, die aus einem verunglückten Zug wabern; Flammen, die die Zapfsäulen einer Tankstelle umzüngeln; ein Brand in einer Bank, in deren Tresorraum noch ein paar tölpelhafte Einbrecher vermutet werden; gefährdete Kunstwerke und vermisste Mitarbeiter in einer Botschaft – zehn Missionen lang wird Ihnen als Einsatzleiter einer Feuerwehr-Crew kräftig eingeheizt. Moment mal, steht auf der Packung nicht was von „34 Missionen"? Ja, schon, allerdings zählt der Hersteller geskriptete Ereignisse innerhalb der Szenarien mit, etwa den Einsturz eines Treppenhauses oder eine vom Waldbrand eingeschlossene Pfadfindergruppe, die erst nach Rettung eines Holzfällers „zufällig" entdeckt wird. **Warcraft**-like dirigiert man seine Feuerwehrleute zu den Brandherden. Schöne Idee: Löschfahrzeuge und Rettungswagen rollen per Mausklick nicht direkt ans Ziel, sondern werden durch sorgfältiges Vor- und Zurückmanövrieren durch die engen Straßen gelotst. Drehleitern ermöglichen dann das Erreichen von höher gelegenen Balkonen und Fenstern; außerdem müssen Türen mit Äxten eingeschlagen und verängstigte Opfer beruhigt und schließlich in Sicherheit gebracht werden. Im Gegensatz zu **Emergency** nimmt sich die Auswahl der Einheiten geradezu bescheiden aus; nur fürs Zur-Seite-Fahren von Fahrzeugen oder Entschärfen von Gasleitungen brauchen Sie einen der wenigen Spezialisten wie den Technischen Leiter.

PETRA MAUERÖDER

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Ein Spiel wie ein Backdraft: Sieht harmlos aus, doch dahinter steckt taktischer Sprengstoff.

Im Kampf gegen die Zeit bis zum Eintreffen eines Rettungshubschraubers wirklich jedes immer wieder auflodernde Glutnest eines Waldbrands im Auge behalten zu wollen und die chronisch unselbstständigen Feuerwehrleute sinnvoll zu koordinieren, kostet schlichtweg Nerven – und jede Menge Speicherplätze. Ein extrem steil ansteigender Schwierigkeitsgrad, zu wenig Übersicht (keine Minimap) und mangelnde Abwechslung (nur eine Hand voll Fahrzeuge und Einheiten) stehen auf meiner Mängelliste. Für **Fire Department** sprechen der Playmobil-Look der dreh- und zoombaren 3D-Grafik, die einfache Steuerung (Extra-Lob fürs Tutorial) und die umfangreichen Einsätze. Und: Im Gegensatz zum sehr ähnlichen **Emergency 2** wurde dankenswerterweise auf nerviges Miniminimini-Schalter-Suchen verzichtet.

TESTURTEIL
Fire Department

ENTWICKLER Monte Cristo
ANBIETER Pointsoft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1000 – 1600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Zehn umfangreiche Einsätze
+ Attraktive 3D-Grafik, schöne Effekte
+ Einfache, genretypische Steuerung
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Wenig Abwechslung

GRAFIK	74%
SOUND	57%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMERGENCY 2** oder **PLATOON** mochten.


1982
Der Kult-Film von '82 auf DVD!
DELUXE EDITION
Ein Meilenstein in der Geschichte der Computer Animation
Disney's
TRON
2-Disc-Set
DVD
VIDEO
Zusätzliche Bonus-DVD mit vielen Extras!
2er DVD
16,99
TRON · DVD
Im Inneren eines Supercomputers tobt ein Kampf zwischen "guten" Programmen und dem "bösen" Master-Control-Programm. Tron-1982 als erster zu über 50% im Rechner entstandener Science-Fiction-Film, schrieb Geschichte. Mit Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, FSK: Ab 12 Jahren.
Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen, solange Vorrat reicht.
82X IN DEUTSCHLAND
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

Fußballmanager Pro



VORBILDLICH Aufstellung und Taktik sind besser gelöst als bei anderen Managern.

Mit neuem Namen und zahlreichen Änderungen startet der **Kicker Fußballmanager** durch.

Der Name hat sich geändert – und doch werden Fans des **Kicker Fußballmanager 2** ihren Liebling wiedererkennen. Aufmachung und Oberfläche des **Fußballmanager Pro** gleichen der des Vorgängers stellenweise wie ein Ei dem anderen. Nicht zum Nachteil des Spiels: Die Bedienung und die Menü-Navigation ist nach wie vor vorbildlich einfach, nur die automatische Hilfefunktion macht hie und da Zicken. Gräbt man tiefer, so bemerkt man, dass sich vieles auch geändert hat: So gibt es – entweder für Geld oder per Zufallsereignis – Rollenspielkarten, die Trainingslager effektiver oder die Abwehr unüberwindbar machen. Die Spieldarstellung in 3D wurde komplett renoviert; bis zu vier Matches lassen sich gleichzeitig verfolgen. Das Gekicke ist zwar weder sonderlich schön noch realistisch oder atmosphärisch, aber immer spannend und lässt Schlussfolgerungen auf Trainingserfolge bei einzelnen Spielern oder Taktikschwächen zu. Schade: Ein Textmodus als Alternative fehlt. Ebenfalls stark überarbeitet ist der Transfermarkt, der nun durch schnellere Verhandlungen, aber auch seltsame Wechsel (Weltstars zu Zweitligisten) glänzt. Alles in allem ist der **FM Pro** eine nette Alternative zu **Anstoß** und Electronic Arts' **FM 2003**. RÜDIGER STEIDLE



Spacetanks


ZWECKMÄSSIG Die schlichte Grafik von Spacetanks wird durch wenige Effekte bereichert.



QUAL DER WAHL Sie dürfen aus einer Vielzahl unterschiedlicher Blechvehikel wählen.

Taktik-Revival: Mit Spatzeneiern auf Panzer im Weltall geschossen.

In dieser optisch schlichten Neuauflage des C64-Klassikers **Artillery Duel** stehen sich die zwei Kanoniere nicht mehr auf zerklüfteten Landmassen, sondern auf verschiedensten Planetenoberflächen im Weltall gegenüber. Mit insgesamt 32 Geschossarten vom faulen Ei über galaktische Flummies (dt.) oder Lenkraketen bis hin zum desaströsen Krabbelroboter müssen die zwei Streithähne jetzt abwechselnd versuchen, den gegnerischen Panzer in seine metallenen Einzelteile zu zerlegen; Getriebe und Geschützturm lassen sich dabei sogar gezielt ausschalten. Knifflig jedoch: Ballistik und Physik werden korrekt berechnet, so dass bei menschlichen Spielern nur allzu oft nicht jeder Schuss ein Treffer ist. Computergesteuerte Gegner hingegen treffen so gut wie immer. Das macht den ohnehin recht unspektakulären Einzelspielermodus zu einer oftmals frustgefährlichen Angelegenheit. Deshalb empfiehlt sich der taktische Ballerspaß auch vorwiegend für Multiplayer-Fans, die mit einem der zahlreichen Freeware-Remakes nicht glücklich werden. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Spacetanks

ENTWICKLER Yawthrust	**ANBIETER** Pepper Games
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: -
Internet: - — 2 Sp./Packung

30

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 800 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Einfaches Spielprinzip
- \+ Zahlreiche Waffensysteme
- \+ Kurzweiliger Mehrspielermodus
- – Schlichte Grafik
- – Unfaire KI-Gegner

GRAFIK	29%
SOUND	24%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	51%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ARTILLERY DUEL** oder **WORMS** mochten.

2003

Die interaktive Fortsetzung jetzt auf PC!

BUENA VISTA INTERACTIVE

TRON 2.0

DVD ROM

44,99

PC DVD

TRON 2.0
Begeben Sie sich in die digitalen Welten und nehmen Sie teil an Cyberrennen, Discgame und seien Sie Bestandteil des Virtual-Shooter. USK*: Ab 12 Jahren
Art. Nr.: 911 4172

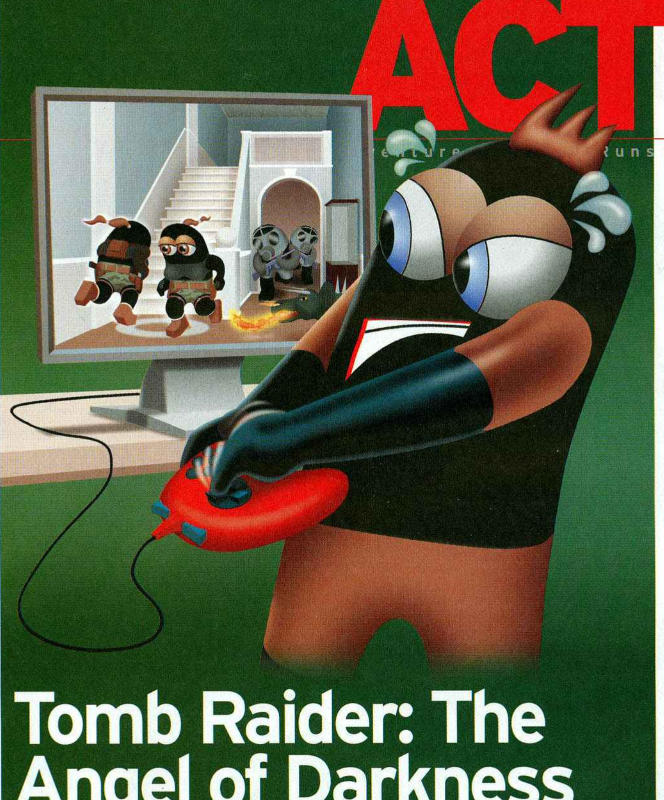
*lt. USK (Unterhaltungsselbstkontrolle Deutschland)

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen, solange Vorrat reicht.

82X IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de




KONAMI
WENN DU IN DEN HIMMEL WILLST, KOMMST DU AN DER HÖLLE NICHT VORBEI!
Release: Oktober 03
PC CD-ROM
APOCALYPTICA
APOCALYPTICA™
Wenn die Hölle auf Erden ausbricht, ist der Himmel nicht weit.
In diesem Einzel- wie Mehrspielergame treten bis zu 16 Spieler gegeneinander an: Wahlweise auf der Seite Gottes oder Satans.
In solchen Extremsituationen sind herkömmliche Waffen natürlich fehl am Platz. Deshalb gibt es ein vernichtendes Spektrum
an Feuer- und Nahkampfwaffen und natürlich an Magie. Genau richtig, um der völlig verwüsteten Erde den letzten Schliff
zu geben. In der Third-Person-Perspektive durchstreifst du bizarre Landschaften und verlassene Orte.
Zum Beispiel mit der Kettensäge. Das Inferno wird untermalt von einem Soundtrack,
der jede Death Metal Kombo als Kirchenchor dastehen lässt. Mach dich auf den Weg und genieße die Apocalypse.
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com | www.apocalyptica.net
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM



Tomb Raider: The Angel of Darkness

Eine Frage beschäftigt PC-Games-Leser am meisten: Haben die Entwickler eigentlich mal ihr Spiel selber gespielt? Es herrscht Unverständnis. Wie konnten es so viele Bugs ins Spiel schaffen? Die schlechte Steuerung? Die seltsamen Rollenspiel-Elemente? Positiv dagegen empfanden die Action-Adventure-Fans die Präsentation: Sound und Grafik, insbesondere die hübschen Animationen, geben wenig Grund zum Meckern. Für den Nachfolger wünscht man sich zudem endlich mehr Mut zur Innovation.

WUSSTEN SIE SCHON ...

... dass sich der „Nackt-Cheat" in Tomb Raider 1 angeblich aktivieren lässt, wenn man auf dem Keyboard die Melodie des Spice-Girls-Songs „Wannabe" spielt?

... dass der Kinofilm Tomb Raider am ersten Wochenende in den USA 48 Millionen Dollar einspielte? Teil 2 (Die Wiege des Lebens) brachte es nur auf 21 Millionen Dollar.

... dass der erste Erscheinungstermin für Tomb Raider: The Angel of Darkness der November 2002 war? Dann rutschte der Termin nach hinten auf Februar und schließlich aufs zweite Quartal 2003 („wahrscheinlich April"). Und daraus wurde dann der 20. Juni.

... dass das offizielle Lara-Croft-Model von 1997, nämlich die damals 22-jährige Rhona Mitra, ihre Brüste vergrößern ließ, um ihrem Vorbild möglichst ebenbürtig zu sein? Zitat: „Ich weiß, dass ich Lara bin. Und es ist toll!"

... dass eine lebensgroße, das heißt 175 Zentimeter hohe Lara-Croft-Figur im Internet-Auktionshaus Atrada für insgesamt 912 Euro versteigert wurde? Der Erlös ging an den Verein Herzenswünsche, der versucht, schwerkranken Kindern Wünsche zu erfüllen.

... dass 95 Prozent aller männlichen Jugendlichen zwischen 12 und 25 Jahren wissen, wer Lara Croft ist? Das ergab eine Umfrage, die vergangenes Jahr durchgeführt wurde.

... dass der Mainboard-Hersteller Shuttle einen limitierten Barebone-PC im Design von Tomb Raider: The Angel of Darkness anbietet? Mehr Infos auf http://de.shuttle.com/shuttle.htm.

... dass Teil 6, 7 und 8 von Tomb Raider im Jahresrhythmus erscheinen sollen? Demnach müsste Tomb Raider 7 bereits im Juni 2004 auf den Markt kommen.



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2-
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	3-
Innovationen	4+
Langzeitmotivation	4
Steuerung	4-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Tomb Raider 6: The Angel of Darkness weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Realistische Animationen
2. Hübsche Grafik-Effekte
3. Aufwendiger Soundtrack
4. Spannende Story
5. Laras üppige Figur

−
1. Ungenaue Steuerung
2. Bugs im Spielverlauf
3. Kaum Innovation
4. Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
5. Überflüssige Rollenspiel-Elemente

Die Meinung der PC-Games-Leser:

HORST SCHÖNBERG, Schüler aus Heiligenroth:
„Core Design hat das Unmögliche möglich gemacht! Die Steuerung ist noch schlechter geworden, als sie schon in den Vorgängern war. Zudem sind die häufig auftretenden Logik- und Grafikfehler nervig. Auch die eigentlich guten Ideen wurden schlecht umgesetzt. Wenigstens sind Grafik und Sound gut geworden."

JÖRG GROTE, Student aus Attendorn:
„Die erhoffte geniale Fortsetzung der **Tomb Raider**-Serie entpuppt sich bereits nach kurzem Anspielen als großer Reinfall. Mir ist es schleierhaft, wie man derartige Mängel wie die total fürchterliche Steuerung in der Entwicklungsphase übersehen konnte. **Tomb Raider** wird seinem Anspruch nicht gerecht."

THOMAS DEMHARTER, Student aus Zusmarshausen:
„Die Story ist gut, die Atmosphäre auch, die Grafik erstmals so richtig klasse – aber warum nur ist die Steuerung dermaßen ungenau und träge? Dadurch wird leider der Spielspaß sehr getrübt und mit **Splinter Cell** wurde ja gezeigt, dass man eine Third-Person-Steuerung auch gut umsetzen kann. Trotzdem ein Muss für Fans!"

MATTHIAS REINHARD, Schüler aus Walldürn:
„Ich habe lange auf das neue **Tomb Raider** gewartet, da ich auch schon alle anderen Teile mit großer Freude gespielt habe. Allerdings muss ich ehrlich sagen, dass dies der schlechteste Teil der Serie ist. Zwar stimmen Grafik und Sound, aber die Steuerung ist, um es auf den Punkt zu bringen, schlecht."









Tron 2.0

Gehören Sie zu den PC-Spielern, die über mangelnde Innovationen jammern, aber selbst nur Fortsetzungen bekannter Titel kaufen? Wenn nicht, dann **freuen Sie sich auf die Überraschung des Jahres: Tron 2.0!**

Das Gebäude des Software-Entwicklers Encom: Im Büro des Computerspezialisten Alan Bradley hockt mausgrau und unscheinbar ein ganz normaler PC unter dem Tisch. Doch die Fassade täuscht. Sowohl im Inneren des Computers als auch im gesamten Firmen-Netzwerk tobt ein heftiger Krieg! Programme wie Spam_Filter.exe oder Spooler.exe bekämpfen gnadenlos Viren und Würmer, während an anderer Stelle Word und Outlook aus reiner Gier nach Rechenleistung „schwächere" Programme zum Absturz bringen. Festplatten stehen am Rande der Formatierung, weil sich eine gefährliche Daten-Korruption wie Lauffeuer ausbreitet und alles infiziert, was nicht durch Firewalls oder Virenscanner abgesichert ist. Kurz gesagt: Es herrscht Chaos.

In genau diese raue Welt der Bits und Bytes versetzt Sie Monoliths (**No One Lives Forever 1 + 2**) neues Actionspiel **Tron 2.0**. Und zwar nicht als allmächtiger User, der vor der Tastatur hockt, sondern als ein mickriges Programm unter vielen. Herausgekommen ist dabei eines der interessantesten und spaßigsten PC-Spiele des Jahres – wir haben die deutsche Version ausführlich für Sie getestet.

Von analog zu digital

Die Story von **Tron 2.0** im Zeitraffer: Sie schlüpfen in die Rolle von Jet Bradley, einem Nachwuchs-Hacker mit mehr Flausen im Kopf als Haare unter den Armen. Jets Vater Alan Bradley arbeitet seit gut zwanzig Jahren als Programmierer für die Firma Encom an einem Geheimprojekt. Das Ziel: die Digitalisierung von Menschen zu Computerdaten, die sich dann als Programme in Computersysteme einspeisen lassen. Leider ist Encom fast pleite und steht kurz vor der Übernahme durch den Software-Riesen Future Control Industries (kurz fCon), welcher sich diese interessante Technologie natürlich nicht durch die Lappen gehen



ANGRIFF DER WÜRMER Die fiesen Sucher tauchen des Öfteren als kampfstarke Zwischengegner auf.



HAU BLOSS AB! Gemeine Ressourcenfresser wie diese Word_Edit.exe sind ständig hinter Ihnen her.



(Über)Leben als Programm

Als frisch gebackenes Programm ist es nicht gerade einfach, sich in der digitalen Spielwelt von **Tron 2.0** zurechtzufinden. Wenn Sie die nächste Versionsnummer erreichen wollen, dann halten Sie sich an die folgenden fünf Regeln!

Regel 1 ReadMe-Datei lesen!

Bei einem Systemfehler kann man jederzeit die ReadMe-Datei aufrufen. Dort findet man Tipps zu Missionszielen sowie Infos über Subroutinen oder besondere Gegenstände.

Regel 2 Update-Notizen finden!

Programmierer sind vergesslich und lassen überall ihre Notizen und Updates liegen. Wer eine Update-Notiz findet, wird mit einer höheren Versionsnummer belohnt.

Regel 3 Archivbehälter durchsuchen!

Der Weg zur Perfektion führt über Archivbehälter. Sie enthalten E-Mails, Genehmigungs-Codes oder wichtige Subroutinen, mit denen man den eigenen Code aufwerten kann.

Regel 4 Keinen Speicherplatz verschwenden!

Speicherplatz ist knapp! Es ist daher zwingend notwendig, alle wichtigen Alpha-, Beta- und Gold-Subroutinen in die jeweils passenden Speicher-Slots zu laden.

Regel 5 Energie aufladen!

Im Arbeitsalltag sind Energie-Reserven schnell verbraucht. Wann immer es möglich ist, sollte man die Energie an den roten und blauen Zapfstellen wieder auffrischen.



AUSGERUTSCHT Dieses Wächter-Programm haben wir mit dem Diskus von den Socken gehauen.



TANZE FÜR MICH Der böse Thorn taucht urplötzlich in der Progress-Bar auf und will Ma3a an den Kragen.

lassen will. Doch es kommt alles anders: Bei einem Arbeitsunfall im Forschungslabor von Encom wird Jet plötzlich digitalisiert und landet als Computerprogramm im Speicher des Firmen-Servers. Seiner körperlichen Hülle beraubt, sucht Jet zunächst einen Weg, wie er wieder menschliche Gestalt annehmen kann. Doch schnell stellt sich heraus, dass die Digitalisierung kein Unfall war und er wahrscheinlich der Einzige ist, der eine riesige Katastrophe verhindern kann.

Die kleinen Helferlein

Bei seiner Reise durch die Computerwelt ist Jet Bradley nicht allein. Zunächst hilft ihm ein vorlautes Byte mit Ratschlägen und Tipps aus der Klemme, dann bekommt er Unterstützung durch das attraktive Programm Mercury. Einen Großteil des Spiels steht ihm Mathe-Assistent Drei Audio (kurz Ma3a) zur Seite. Ma3a spielt eine wichtige Rolle für den Erfolg von Jets Mission und wurde von seinem Vater Alan programmiert. Apropos Hilfe: Die hat man in **Tron 2.0** bitter nötig. Das liegt an mehreren Faktoren, beispielsweise an den Missionszielen. Wenn Sie in **MoH: Allied Assault** eine Brücke sprengen müssen, dann bereitet das kaum Verständnisprobleme. Bei Missionsaufgaben wie „Hebe die Stornobits manuell auf oder ab, um Zugriff auf die Linsensteuerung zu bekommen" dürfte wohl kaum jemand wissen, was denn jetzt eigentlich zu tun ist. Glücklicherweise lässt sich jederzeit ein Hilfe-Menü aufrufen, in dem die Missionsziele genau erklärt werden. Von dem Verständnisproblem einmal abgesehen, sind die Missionen in der Regel äußerst abwechslungsreich. Mal muss man einen uralten 8086-Rechner übertakten, dann in der „Progress-Bar" andere Programme aushorchen, welchen Song DJ.exe auflegen soll. Geil!

Da Jet ebenfalls ein Programm ist, gewinnt er bei allen Aktionen an Erfahrung, durch die seine Versionsnummer stetig ansteigt. Jet startet das Spiel als Version 1.0.0; bei jedem Sprung zu einer höheren Version (Beispiel 2.0.0.) darf er fünf Eigenschaften wie Gesundheit oder Waffeneffizienz verbessern. In den Levels sind zudem oft Update-Notizen versteckt, die den Aufstieg zu einer höheren Versionsnummer beschleunigen. Des Weiteren findet man viele E-Mails mit Informationen oder auch Subroutinen, welche Jet seinem eigenen „Code" hinzufügen kann. Unter den Begriff Subroutinen fallen alle Waffen außer dem Diskus, Panzerung oder Spezial-Routinen wie ein Virenschild. Sämtliche Subroutinen kommen in drei Ausführungen vor: Alpha, Beta und Gold. Neben einer verbesserten Effizienz nehmen höherwertige Subroutinen auch weniger Platz im eng bemessenen Speicher weg, der wie ein herkömmliches Inventar funktioniert. Während Alpha-Routinen drei Slots brauchen, begnügen sich Beta-Versionen mit zwei und goldene mit einem Slot.

So spielt sich Tron 2.0

Um in **Tron 2.0** nicht als Datenschrott im virtuellen Papierkorb zu enden, brauchen Sie neben guten Reflexen auch eine Portion Geschicklichkeit und ein wenig Hirnschmalz. Das Spiel besteht zwar größtenteils aus shootertypischen „Wer zieht schneller"-Situationen, aller-

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

Tron 2.0 ist für mich der beste Beweis, dass Spieldesign und Spielatmosphäre viel wichtiger sind als ultrarealistische Grafik.

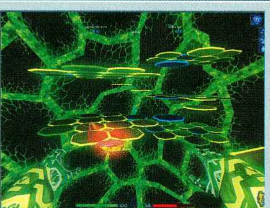
Tron 2.0 passt perfekt in unsere Zeit der Retro-Trends: 50er, 60er, 70er und jetzt eben die 80er. Am Fernseher schwelge ich ja ganz gerne mal in den gesellschaftlichen und modischen Abgründen der letzten Dekade, aber am PC? Da fand ich das Thema wirklich wenig „sexy". Meine Güte, die **Tron**-Filmvorlage hat immerhin über 20 Jahre auf dem Buckel. Ich muss Sie aber warnen: Machen Sie nicht den gleichen Fehler. **Tron 2.0** ist mit das Beste, Unterhaltsamste und Innovativste, was ich 2003 gespielt habe. Warum? Weil es stimmig, unterhaltsam und „anders" ist. Ich kann das übliche Shooter-Einerlei mit sabbernden Aliens, flackernden Raumschiffkorridoren, muffigen Fabrikinstallationen und abstrusen Planetenoberflächen jedenfalls nicht mehr sehen. **Tron 2.0** zeigt, dass es auch anders geht. Danke Buena Vista, danke Monolith. Einen Spitzenjob habt ihr da gemacht. Mehr davon! **Tron 3.0**!

Der Mehrspielermodus: Wer ist der bessere User?

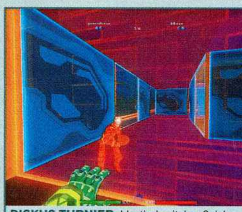
Der Mehrspielermodus von **Tron 2.0** präsentiert sich ebenso abwechslungsreich wie die Einzelspieler-Kampagne. Neben den schnellen Lichtrennen stechen dabei vor allem die unterschiedlichen Deathmatch-Arenen hervor. Dort ist die gesamte Level-Umgebung ins Spiel eingebunden und Sie können Ihren Gegnern beispielsweise den Boden unter den Füßen wegschießen. Ein Editor für das Erstellen eigener Mehrspielerkarten soll nachgeliefert werden.



LICHTRENNEN Auf zwölf Karten fahren bis zu acht Spieler um ihr Leben.



DISKUS-ARENA 16 Spieler duellieren sich alleine oder in Teams auf insgesamt 15 Spielfeldern.



DISKUS-TURNIER Identisch mit dem Spielmodus Diskus-Turnier, jedoch mit K.-o.-System.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 10 Missionen, viele Levelabschnitte
- 3 Mehrspielermodi
- 17 Mehrspieler-Levels
- Lichtrennen
- Erfahrungssystem wie in NOLF 2
- Einzigartige 3D-Grafik
- Abgefahrener Sound

Im Wettbewerb

	Elite Force 2	No One Lives Forever 2	Tron 2.0
GRAFIK	**80**	**79**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	80	72	80
Detailreichtum Objekte	79	75	80
Vielfalt der Spielwelt	74	80	88
Animation der Objekte	73	82	86
Effekte	82	80	81
SOUND	**81**	**90**	**91**
Musik	80	88	90
Soundeffekte	90	89	91
Stimmen/Kommentar	88	91	88
STEUERUNG	**90**	**87**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	91	83	90
Präzision der Steuerung	90	91	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**84**	**89**	**91**
Spannung/Überraschungen	85	90	88
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	89	83	88
Story/Dialoge/Kommentare	84	89	90
Inszenierung	80	88	90
SPIELDESIGN	**83**	**90**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	78	75	88
Einsteigerfreundlichkeit	90	75	79
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	71	75	60
Verhalten der Computergegner	80	89	83
Innovation	70	80	82
MEHRSPIELERMODUS	**83**	**63**	**80**
Abwechslung der Spielmodi	80	30	84
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	80	88	78
Einstellungsmöglichkeiten	81	65	76
TEST-AUSGABE:	PCG 08/03	PCG 12/02	PCG 10/03
WERTUNG:	**83**	**90**	**86**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Atmosphärischer Leuchteffekt
- ⊕ Schöne Charaktere
- ⊖ Wenig Details in den Levels
- ⊖ Grafik nicht jedermanns Sache

Sound
- ⊕ Total abgefahrene Musik
- ⊕ Gute Synchronisation

Steuerung
- ⊕ Präzises, direktes Handling
- ⊕ Simple Benutzeroberfläche
- ⊕ Einfaches Inventarsystem

Atmosphäre
- ⊕ Viele Zwischensequenzen
- ⊕ Gespräche mit anderen Programmen
- ⊕ Packende Story
- ⊖ Lichtrennen machen wenig Spaß

Spieldesign
- ⊕ Durchdachtes Erfahrungs-System
- ⊕ Vergleichsweise lange Spieldauer
- ⊖ Schlecht ausbalancierte Schwierigkeitsgrade
- ⊖ Verständnisprobleme bei Missionszielen

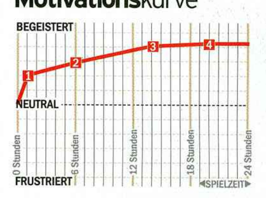
Mehrspielermodus
- ⊕ Drei unterschiedliche Modi
- ⊕ Sehr abwechslungsreich

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

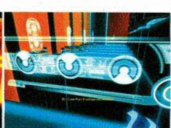
Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever 2, Elite Force 2
Entwickler:	Monolith
Vom gleichen Entwickler:	No One Lives Forever 1 + 2
Publisher:	Buena Vista Games/THQ
Adresse des Publishers:	Kimplerstraße 278, 47807 Krefeld
Telefon des Publishers:	0190 - 50 55 11 (69 Cent pro Minute)
Offizielle Website:	http://www.tron20.net
Website des Publishers:	http://buenavistagames.go.com
Website des Entwicklers:	http://www.lith.com
Beste Fansite:	http://www.tron-sector.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 50 55 11 (69 Cent pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	€ 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Motivationskurve





1 Die Grafik ist außergewöhnlich, langsam findet man sich auch in der Spielwelt zurecht.



2 Die Missionsziele wechseln sich sehr oft ab – auch kleinere Schalterrätsel gehören dazu.



3 Genial: In einem Uralt-Rechner muss man den Prozessor für mehr Leistung übertakten.



4 **Tron 2.0** bleibt über die gesamte Spieldauer spannend, auch der Mehrspielermodus rockt!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Um **Tron 2.0** flüssig spielen zu können, brauchen Sie keinen schnellen Prozessor. Für die vergleichsweise detailarmen Levels reicht eine CPU mit 1.200 MHz vollkommen aus. Ab 1.500 MHz bleibt auch bei Szenen mit vielen Gegnern und Partikel-Effekten die Performance konstant im gut spielbaren Bereich. Mit herabgesetzten Details können Sie auch mit einem 900 MHz starken Hauptprozessor noch problemlos spielen. Voraussetzung dafür ist allerdings eine flotte Grafikkarte, damit die Reise ins virtuelle PC-Innenleben nicht zur Ruckelpartie wird.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Mit 256 MByte ist **Tron 2.0** problemlos spielbar, allerdings werden die Ladezeiten mit 512 MByte stark verkürzt.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

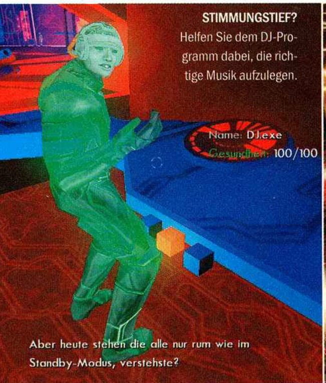
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (rot), KLASSE 3 (gelb), KLASSE 4 (grün)

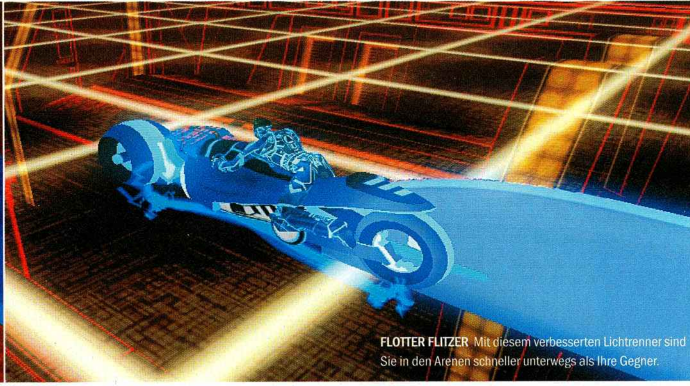
KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3	KLASSE 4
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Die Spielgeschwindigkeit bei **Tron 2.0** hängt hauptsächlich von der Grafikkarte ab. Um mit 1.024x768 Bildpunkten und allen Details spielen zu können, benötigen Sie einen Beschleuniger der dritten Leistungsklasse. Als besonders rechenintensiv erwies sich der „Screen Glow"-Effekt. Wenn Sie diese Einstellung deaktivieren, läuft der innovative Shooter auch auf einer Geforce3-Karte anstandslos. Mit einer Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) oder eine Geforce FX 5900 (Ultra) können Sie bedenkenlos Kantenglättung und anisotrope Filterung aktivieren.



STIMMUNGSTIEF? Helfen Sie dem DJ-Programm dabei, die richtige Musik aufzulegen.



FLOTTER FLITZER Mit diesem verbesserten Lichtrenner sind Sie in den Arenen schneller unterwegs als Ihre Gegner.

dings werden diese immer wieder durch Zwischensequenzen, Lichtrennen, Schalterrätsel und Jump&Run-Einlagen aufgelockert. Während sich die Schalterrätsel in der Regel relativ schnell und ohne große Mühe lösen lassen, sind die Hüpf-Sequenzen eine echte Herausforderung. Teilweise müssen Sie unter Zeitdruck über zig verschiedene, sich bewegende Plattformen springen und zwischendurch zielsicher Schalter umlegen. Ein Glück, dass es Quicksave gibt.

In den Lichtrennen ist Speichern allerdings untersagt. Sobald Sie auf einen Rennesel steigen, zählt nur noch Sieg oder Niederlage. Ziel der Rennen ist es, bis zu vier Kontrahenten in einer Arena so geschickt auszumanövrieren, dass diese entweder mit Vollgas in eine Wand oder in die Leuchtspur eines Digi-Motorrads donnern. Jene Leuchtspur zieht jedes virtuelle Moped wie einen Bindfaden hinter sich her und sollte möglichst nicht durchfahren werden, sonst kracht's. Interessant sind die Rennen vor allem, weil die Zweiräder a) nicht angehalten werden können, sondern immer eine gewisse Geschwindigkeit beibehalten, b) man nur Kurven im 90°-Winkel fahren kann und c) überall in den Arenen Power-ups platziert sind. Allerdings hat Entwickler Monolith das einzigartige Flair dieser Rennen nicht gut eingefangen. Die Kamerasteuerung ist kompliziert, der Schwierigkeitsgrad in manchen Arenen zu hoch. Hier wollte Monolith einfach zu viel auf einmal – wie es besser geht, zeigt das kostenlose Freeware-Spiel **glTron** (www.gltron.org).

Schwer, aber schön

Tron 2.0 ist aber auch abseits der Geschicklichkeitsspielchen und Lichtrennen knüppelschwer. In den Schießereien tendieren Ihre Gegner dazu, mit fast jedem Schuss ins Schwarze zu treffen. Man selbst hat gerade zu Beginn des Spiels Mühe, mit dem Diskus als Standardwaffe einen Gegner zu erwischen – besagter Diskus verhält sich nämlich wie ein Bumerang, prallt von Wänden ab und lässt sich zudem mit gedrückter linker Maustaste auch noch ein wenig steuern, was gelernt sein will. Zwar erwerben Sie im Laufe des Spiels weitere Waffen wie beispielsweise Snipergewehr oder Schrotflinte, ein sicherer Umgang mit dem Diskus ist aber dennoch ein Muss.

Grafisch und musikalisch ist **Tron 2.0** ein Meisterwerk der besonderen Art. Der Leucht-Effekt ist einzigartig und gibt dem Spiel die richtige Atmosphäre. Selbst wenn Sie alle Details bis auf den Leucht-Effekt ausschalten, sieht **Tron 2.0** noch klasse aus. Die Atmosphäre wird durch eine Sound- und Musikcollage aus Modem-Klingeltönen, wummernden Beats und typischen Windows-Sounds noch verstärkt. Wenn Sie von Viren befallene Levels betreten, kommen gespenstische Echo-Effekte hinzu und die Musik „leiert" wie bei einem Walkman mit fast leeren Batterien. Gratulation auch an die Übersetzer – wenn Gegner in den Gefechten mit Sprüchen wie „Du kannst dich nicht verstecken, ich kenne alle deine Shortcuts!" aufwarten, muss man einfach schmunzeln. Kleiner Tipp: Besuchen Sie auf jeden Fall die Webseite www.tron20.net und klicken Sie auf den fCon-Button! Dort erwartet Sie eine Hacker-Konsole im Stile von **Enter the Matrix**. Genial!

DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING

Tron 2.0 ist die Überraschung des Jahres und schon jetzt ein Kultspiel!

Ich gebe es zu, ich wollte den **Tron 2.0**-Test erst gar nicht übernehmen. Spielprinzip und Design waren mir irgendwie zu freakig und überhaupt, das Thema ... na ja. Meine Firewall aus Vorurteilen hat der geballten Spielspaß-Ladung allerdings nicht lange standgehalten. **Tron 2.0** wird jeden mit seinem „Wow, ist das genial!"-Virus infizieren, der sich nur ein wenig mit Computern auskennt und Action-Spiele mag. Kein Wunder, denn Grafik, Sound und die gute Übersetzung verleihen der deutschen Version eine perfekte Atmosphäre. Hinzu kommen die abwechslungsreichen Missionen plus die vielen Anspielungen auf Situationen und Probleme im normalen Windows-Alltag, mit denen irgendwie jeder PC-Spieler was anfangen kann. Klar, der Schwierigkeitsgrad ist happig und die Lichtrennen hinken dem Funfaktor des Freeware-Flitzers **glTron** gewaltig hinterher. Davon mal abgesehen ist **Tron 2.0** jedoch die Überraschung des Jahres und schon jetzt ein Kultspiel!

TESTURTEIL
Tron 2.0

86

ENTWICKLER Monolith	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1	Netzwerk: 16
Internet: 2	1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 · 1.000 · 1.500

Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Außergewöhnliche Musik & Grafik
- \+ Geniale Atmosphäre
- \+ Durchdachtes Erfahrungssystem
- − Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- − Lichtrennen machen kaum Spaß

GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NOLF 2** oder **ELITE FORCE 2** mochten.

TOD AUF ZWEI BEINEN Wenn Sie zu Fuß unterwegs sind und auf einen dieser Kampfroboter stoßen, drehen Sie am besten ganz schnell wieder um.

EINER GEGEN ALLE Unter lautem Getöse explodiert die Wand, vier Gegner stürmen auf Sie zu – aktivieren Sie besser die Implantate!

VIDEO

DEMO AUF DVD AB-18-EDITION

Chrome

Chrome ist nicht noch ein weiterer Shooter, sondern **eine gelungene Mischung** aus Action und Taktik.

Sie sind Logan, Supersöldner und Hereingelegter: Bei einem Routineeinsatz lockt Sie Ihr langjähriger Partner in eine Falle, um künftig als der Beste zu gelten. Dann taucht, wie in einem Märchen, eine hübsche Blondine im hautengen Overall auf und hilft Ihnen aus der Patsche. Fortan düsen Sie mit Carrie durchs Weltall und nehmen Aufträge an – wenn die Kohle stimmt.

Die Frau an Ihrer Seite ist auch die Frau in Ihrem Ohr: Während der 14 Einzelspieler-Missionen sagt Ihnen die Lady stets, wo's langgeht. Als Einzelgänger mit Funkverbindung durchstreifen Sie riesige Außenareale, kriechen durchs Dickicht, pirschen sich an Gegner heran und infiltrieren Basen. Die Karte am unteren Bildschirmrand zeigt an, wo der nächste Wegpunkt liegt. Weil Sie die meiste Zeit in Freiluft-Levels agieren, ist das ein unverzichtbares Hilfsmittel. Wer mag, darf auch eigene Wegpunkte zur Orientierung festlegen.

Ich geb Gas, ich will Spaß

Chrome spielt sich streckenweise wie ein gewöhnlicher Ego-Shooter. Aber nicht immer. Zum Beispiel dann nicht, wenn Sie auf eines der sieben Fahr- und Flugzeuge treffen. Wie in **Halo** landen Sie auf Knopfdruck im Cockpit des Gefährts oder übernehmen den Geschützturm. Die Fahrt mit Vehikeln gehört streckenweise zu den Glanzpunkten von **Chrome**: Bei einer Rettungsaktion übernimmt ein leicht verwirrter Wissenschaftler das Steuer, während Sie die Bordkanone bedienen. Die haarsträubende Fahrt führt direkt durch ein feindliches Lager, an schießenden Kampfrobotern vorbei und durch enge Häuserschluchten hindurch, in denen es von Gegnern nur so wimmelt.

Auch wenn Sie zu Fuß unterwegs sind, kann **Chrome** das hohe Spaßniveau halten. Ein Grund dafür ist, dass der begrenzte Platz in Ihrem Rucksack eine sorgfältige Vorgehensweise erzwingt: Erklimme ich einen Turm und schalte die Wachen von oben mit einem Scharfschützengewehr aus? Oder stürme ich die Basis frontal mit dem Schnellfeuergewehr und dem Raketenwerfer? Das sind Fragen, die Sie sich beim Spielen stellen werden, denn Sie dürfen immer nur eine große Waffe mitnehmen.

Cheaten erlaubt

Im Verlauf des Spiels gewinnt Logan sieben außergewöhnliche Fähigkeiten dazu. Und zwar in Form von Implan-

MEINUNG
THOMAS WEISS



Ich hoffe für Sie, in Ihrem Rechner arbeitet ein Atomkraftwerk ...

Logan ist der erste Held, dessen Gesicht einer Kröte gleicht. Und ich dachte immer, Weltenretter wären standardmäßig gut aussehend! Das gilt aber zumindest für die Umgebungsgrafik von **Chrome**: Der Boden ist von Sträuchern und Büschen übersät, die lustig im Takt des Windes schunkeln, während durch die Baumwipfel vereinzelt Sonnenstrahlen hindurchkommen. Sehr ansehnlich! Doch Schönheit hat ihren Preis: **Chrome** läuft auch auf richtig teuren Maschinen nicht einwandfrei und dafür gibt es Punktabzug. Tipp: Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, erst unseren Leistungscheck studieren! Wenn Ihr PC über die nötige Power verfügt und Sie Spiele wie **Halo**, **Tribes 2** oder **I.G.I. 2** mögen, dann dürfen Sie **Chrome** (das übrigens von einem polnischen Entwickler-Team stammt) nicht verpassen.

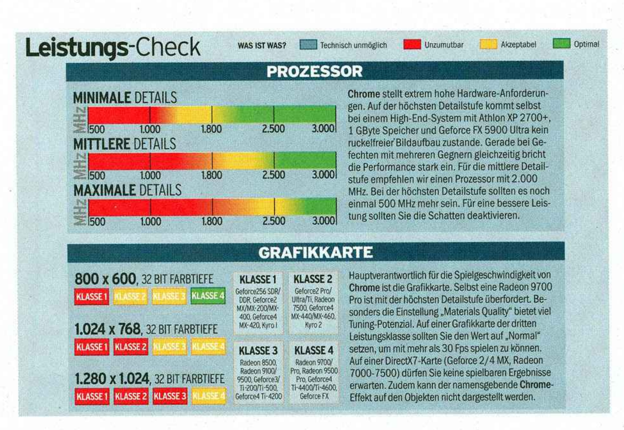


BEI DER NÄCHSTEN RECHTS Ein Jeep rast durch ein feindliches Lager, während Sie die Gegner mit der Bordkanone in Schach halten. Spaß pur!

taten. Die bescheren Ihnen einen Vorteil gegen die Feinde, die stets in der Überzahl auftreten. Die Implantate erlauben es Ihnen, für einen begrenzten Zeitraum besser zu zielen, schneller zu laufen oder näher an die Gegner heranzuzoomen. Je mehr Implantate Sie aktivieren, desto kürzer wird die Zeitspanne ihrer Benutzung. Ein blauer Balken gibt Aufschluss über das verbleibende Zeitlimit. Wer's übertreibt, bewirkt Kurzschlüsse und damit Lebensenergieabzug.

Diese Fähigkeiten – ebenso wie die Vehikel – sind auch im Multiplayer-Modus präsent, wodurch selbiger etwas an **Tribes 2** erinnert. Leider bietet **Chrome** neben den Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag in dieser Beziehung nichts Neues. Macht aber nichts, denn die Einzelspieler-Kampagne ist so gut, dass sie über vieles hinwegtröstet. Jetzt brauchen Sie nur noch eines, damit **Chrome** auch in bewegten Bildern läuft: einen guten Rechner!

THOMAS WEISS



Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

Chrome stellt extrem hohe Hardware-Anforderungen. Auf der höchsten Detailstufe kommt selbst bei einem High-End-System mit Athlon XP 2700+, 1 GByte Speicher und Geforce FX 5900 Ultra kein ruckelfreier' Bildaufbau zustande. Gerade bei Gefechten mit mehreren Gegnern gleichzeitig bricht die Performance stark ein. Für die mittlere Detailstufe empfehlen wir einen Prozessor mit 2.000 MHz. Bei der höchsten Detailstufe sollten es noch einmal 500 MHz mehr sein. Für eine bessere Leistung sollten Sie die Schatten deaktivieren.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1: Geforce256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I

KLASSE 2: Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3: Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200

KLASSE 4: Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Hauptverantwortlich für die Spielgeschwindigkeit von **Chrome** ist die Grafikkarte. Selbst eine Radeon 9700 Pro ist mit der höchsten Detailstufe überfordert. Besonders die Einstellung „Materials Quality" bietet viel Tuning-Potenzial. Auf einer Grafikkarte der dritten Leistungsklasse sollten Sie den Wert auf „Normal" setzen, um mit mehr als 30 Fps spielen zu können. Auf einer DirectX7-Karte (Geforce 2/4 MX, Radeon 7000-7500) dürfen Sie keine spielbaren Ergebnisse erwarten. Zudem kann der namensgebende **Chrome**-Effekt auf den Objekten nicht dargestellt werden.

Die Besonderheiten

Diese Elemente heben **Chrome** vom Shooter-Einheitsbrei ab.



Die Spielwelt
Spielwelt, so weit das Auge reicht: In **Chrome** agieren Sie überwiegend auf gigantischen Außenarealen (Dschungel, Wüste, Wassergebiet, Gebirge, Eislandschaft etc). Vereinzelt betreten Sie Innenareale, aber ohne Ladezeit.



Die Fahrzeuge
Chrome bietet insgesamt sieben Vehikel, darunter Fahr- und Flugzeuge. Neben gewöhnlichen Geländewagen gibt es auch modernere Antigravitationsfahrzeuge. Sie dürfen sogar mit Transportern in die Luft abheben!



Die Implantate
Die sieben Implantate lassen sich für wenige Sekunden aktivieren. Sie bewirken zum Beispiel einen verringerten Rückstoß der Waffen – oder dass Sie Gegner durch Wände erkennen, weiter schauen und genauer zielen können.



Das Inventar
Vor jeder Mission legen Sie Ihre Ausrüstung fest, und zwar mittels Inventar. Mit der Maus schieben Sie Gegenstände in Ihren Rucksack, dessen Platz begrenzt ist. Sie dürfen nur zwei Waffen mitschleppen, eine große und eine kleine.



TESTURTEIL Chrome

ENTWICKLER Techland
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: 32; Internet: 32; 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 1.400 | 1.700 | 2.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche Grafik
+ Viele Vehikel
+ Humorvolle Dialoge
+ Abwechslungsreich
- Hohe Hardware-Anforderungen

GRAFIK	85%
SOUND	86%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **I.G.I. 2** oder **TRIBES 2** mochten.



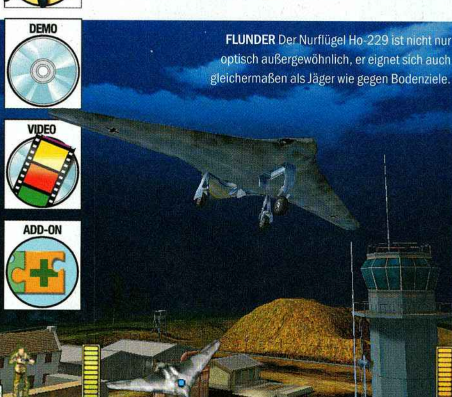
MEHRSPIELER

DEMO

VIDEO

ADD-ON

Battlefield 1942
Secret Weapons of WW2



FLUNDER Der Nurflügel Ho-229 ist nicht nur optisch außergewöhnlich, er eignet sich auch gleichermaßen als Jäger wie gegen Bodenziele.



WIRBELWIND Mit dem Vierlingsgeschütz zerlegt der Flakpanzer anfliegende Jagdbomber genauso wie leicht gepanzerte Fahrzeuge.

Düsenjäger, Raketenrucksäcke, Sturmpanzer: **Geheimwaffen erweitern die Arsenale** des Multiplayer-Hits.

Nach **The Road to Rome** ist **Secret Weapons of World War 2** das zweite Add-on zum Taktik-Shooter **Battlefield 1942**. Anders als bei der ersten Erweiterung gibt es diesmal keine neue Fraktion; auf den Online-Schlachtfeldern treten nur Briten und Amerikaner gegen Deutsche an. Beiden Seiten stehen insgesamt 16 neue Vehikel und Waffen zur Verfügung, die meisten davon Exoten aus den letzten Tagen des Krieges oder Geheimprojekte, die nie zum Einsatz kamen. So heben Piloten der Achsenmächte mit dem Ho-229 Nurflügeljäger ab oder klemmen sich in den Sitz des Raketenflugzeugs Ba-349 Natter. Das Heer verlässt sich auf das überschwere Sturmgeschütz Sturmtiger und den Flakpanzer Wirbelwind. Die Gegenseite rüstet beispielsweise ihre Sherman-Tanks durch Raketenwerfer im Stil der berüchtigten Stalinorgel auf und stattet die Luftwaffe mit dem AW-52 Jagdbomber aus. Das kurioseste Rüstzeug hat die Infanterie im Arsenal: einen Raketenrucksack, der beispielsweise Sprünge über kleine Flüsse oder auf Häuserdächer erlaubt. Acht frische Karten stehen zur Wahl, die unter anderem das deutsche Raketentestgelände bei Peenemünde, die Waffenfabriken bei Essen und Festungen bei Prag beinhalten. Es gibt einen neuen Spielmodus (Zerstörung); ansonsten streiten sich die Teams nach wie vor um Schlüsselpunkte in den Levels. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
BF 1942 Secret Weapons

ENTWICKLER Digital Illusions	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** 05.09.2003
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

84

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 64
Internet: 64 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 | 1200 | 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sinnvolle neue Vehikel
+ Neue Karten für jeden Geschmack
+ Alle Bugfixes enthalten
- Spielerisch nichts Neues
- Solo-Modus nicht verbessert

GRAFIK	84%
SOUND	83%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	85%
EINZELSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PLANETSIDE** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Keine Spielspaß-Wunderwaffe, dennoch ein Treffer

Wie schon beim ersten Add-on fährt Electronic Arts nur das Standard-Programm auf: neue Karten, neue Einheiten. Letztere gefallen mir dafür umso besser. Besonders der Flakpanzer Wirbelwind hat es mir angetan, weil der nicht nur gegnerische Jagdflugzeuge vom Himmel holt, sondern sich zur Not auch gegen einen Sherman behaupten kann. Nicht zu vergessen solche kleinen, aber feinen Neuzugänge wie die Wurfmesser der Sturmtruppen, die im richtigen Augenblick über Sieg oder Bildschirmtod entscheiden können. Unter den neuen Levels ist Essen mein Favorit: kurze Wege, genügend Panzer und Flugzeuge, Häuserkämpfe, Fallschirmeinsätze – genial. Allerdings: 25 Euro sind für die paar Maps und Vehikel nicht gerade wenig, zumal es keinerlei Verbesserungen im Spielsystem oder Solomodus gibt.



The Great **Escape**



HINDERNISLAUF In den letzten beiden Missionen spielen Sie die berühmte Motorradszene aus dem Film nach.

PER PEDES Nach dem Ausbruch aus Stalag Luft III fliehen Sie zu Fuß durch deutsche Städte.

BLINDENHUND In einem äußerst kniffligen Einsatz lotsen Sie einen Mitgefangenen durch einen Zug.

Come in and find out: Als alliierter Kriegsgefangener im Zweiten Weltkrieg sind Sie auf der Flucht durch deutsche Lande.

Der Film stammt aus dem Jahre 1963, das Spiel erscheint 2003 – 40 Jahre später. Klingt wie der Albtraum moderner Marketingstrategen, ist aber ein Konzept, das aufgeht: Hier wurde endlich einmal aufgrund der spieltauglichen Thematik eine Lizenz erworben. Zunächst erlebt der Spieler jedoch, was der Film verschwieg: In den Vorgeschichten von vier ausgewählten Knastbrüdern fliehen Sie aus kleineren Gefangenenlagern, rumpeln mit gekaperten Panzern durch deutsche Gebirgspässe, ballern sich durch so manche Straßensperre und legen ganze Vorposten in Schutt und Asche. Klingt nach Abwechslung? Genau! Während Sie in den Ausbruchsmissionen immer wieder vorsichtig von einer Hütte zur nächsten und zurück schleichen und dabei den deutschen Häschern mit ihren Maschinengewehren und Suchscheinwerfern aus dem Weg gehen, um Baumaterial oder gefälschte Pässe zu besorgen, lockern actionreichere Einsätze immer wieder das Geschehen in den 18 Missionen auf. Wenn die ganze Rasselbande schließlich im Hochsicherheitslager Stalag Luft III sitzt, geht's weiter wie im Film. Sie fliehen durch den Tunnel, werden in deutschen Innenstädten von Nazis verfolgt, geleiten den erblindeten Blythe durch einen Zug voller feindlicher Wachen und donnern schließlich mit Hilts und seinem Motorrad über reichsdeutsche Landstraßen. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Sobald die Titelmelodie ertönt, ist man dem Flair des Kultfilms erlegen.

The Great Escape zeichnet sich vor allem durch die gebotene Abwechslung aus. Obwohl die Ausbruchsmissionen immer nach dem gleichen Schema ablaufen, lassen Actioneinlagen oder überraschende Wendungen innerhalb der Missionen das Geschehen dennoch nie langweilig werden. Störend ist dagegen die Speicherfunktion, die Sie pro Mission im normalen Schwierigkeitsgrad lediglich dreimal speichern lässt (im einfachsten viermal und im höchsten zweimal). Da sich im Verlauf einer Mission oftmals nur schwer abschätzen lässt, wie viel Prozent Sie bereits absolviert haben, steigt der Frustfaktor oft unnötig. Enttäuschend ist auch die Grafik, der man die Konsolenherkunft deutlich ansieht. Sobald jedoch die eingängige Titelmelodie ertönt, ist einem auch das egal und man ist dem Flair des Spiels zum Kultfilm erlegen.



TESTURTEIL
The Great Escape

ENTWICKLER SCI
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 30.09.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.100 – 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiches Leveldesign
+ Gute Steuerung
+ Genialer Soundtrack
- Ausbruchsmissionen immer gleich
- Unspektakuläre Grafik

GRAFIK	72%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRISONER OF WAR** oder **HITMAN 2** mochten.

Darkened Skye

Product-Placement einmal anders: Die amerikanische Version der Smarties verleiht Zauberkräfte.

Als die hübsche Skye eines Tages erfährt, wer sie wirklich ist, staunt sie nicht schlecht: Als strahlende Heldin soll sie ein Fantasy-Reich vor dem Untergang retten. Der Schlüssel zum Erfolg sind Skittles – eigentlich Drops im Smarties-Format. In **Darkened Skye** jedoch nutzen Sie die Leckerlis für insgesamt 20 Zaubersprüche vom Enthüllungs- bis zum Waffenzauber. Mit dieser Magie oder mit Fausteinsatz verdreschen Sie ganze Horden von Goblins oder Fliegen, die klingen wie ein Furzkissen. Kleinere Rätsel und unzählige Sprungeinlagen lockern das actionreiche Geschehen in den 30 Levels auf. Herausragend an diesem Action-Adventure ist jedoch die inhaltliche Präsentation: Die Dialoge strotzen vor humorvollen Anspielungen auf das Fantasy-Genre und auch Unzulänglichkeiten von **Darkened Skye** selbst (etwa die Grafik) werden selbstironisch verwertet. Ein kurzweiliges Fantasy-Abenteuer ohne spielerischen Tiefgang. DAVID BERGMANN



ALLES AUF EINMAL In den Kämpfen geht es oftmals hektisch und unübersichtlich zu.

TESTURTEIL
Darkened Skye

ENTWICKLER Simon & Schuster
ANBIETER n. n. b.
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich (Import)
USK n.n.b.
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 350 – 700 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abgedrehte Charaktere
+ Einsteigerfreundlich
+ Humorvolle Dialoge
- Leider nur auf Englisch
- Viele Sprungpassagen

66

GRAFIK	62%
SOUND	80%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZANZARAH** oder **ALICE** mochten.

I Was an **Atomic Mutant**

Leute durch die Luft schmeißen - das können Sie hier!



SCHUTT UND ASCHE Ziel eines Levels ist es, alles zu zerstören.

Schon in den Fünfzigerjahren fielen Wolkenkratzer in sich zusammen – und zwar im Kino, wenn Rieseneidechsen, mutierte Robotergehirne und 15 Meter große Amazonen ganze Städte in Schutt und Asche legten. **I Was an Atomic Mutant** ist eine Hommage an die klassischen Monsterfilme und bietet damit Trash auf höchstem Niveau: Als einer von vier Kampfgiganten stapfen Sie etwa durch Städte, zertrümmern Gebäude, schmeißen Menschen durch die Luft und haben Spaß – ungefähr 30 Minuten lang. Dann haben Sie alles vernichtet und alles gesehen. Gäbe es eine durchgehende Story, mehr Spezialfähigkeiten und einen Mehrspielermodus, wäre **I Was an Atomic Mutant** ein lustiger Zeitvertreib. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
I Was An Atomic Mutant

ENTWICKLER Canopy Games
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

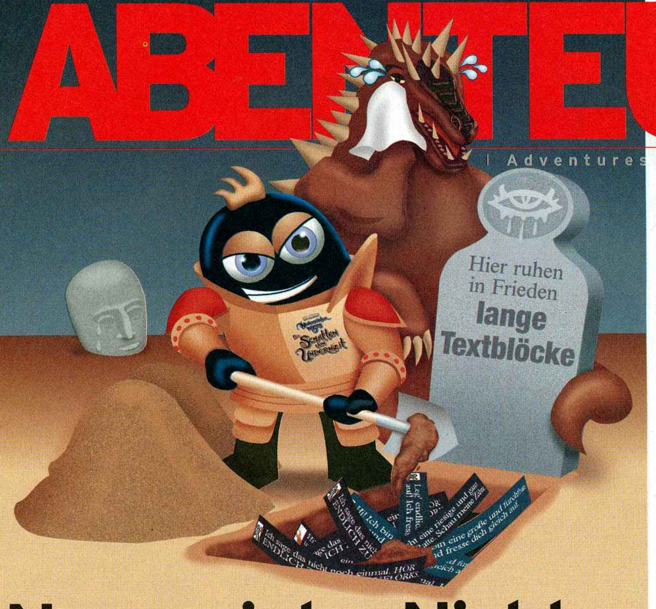
PRO & CONTRA
+ Schönes B-Movie-Flair
+ Lustige Kreaturen
- Dünner Spielinhalt
- Wird schnell langweilig
- Grafik nicht zeitgemäß

39

GRAFIK	41%
SOUND	71%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	46%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INCOMING** oder **SERIOUS SAM** mochten.

ABENTEUER



Neverwinter Nights:
Der Schatten von Undernzit

Mit zusätzlichen Klassen, Zaubersprüchen, Gegnern und Waffen bietet **Der Schatten von Undernzit** zahlenmäßig mehr als so manch anderes Vollprogramm. Ist die Fantasie mit den Entwicklern durchgegangen? Wurde hier Masse statt Klasse eingesetzt? Ist es nicht ohnehin sinnlos, für ein vergleichsweise altes Rollenspiel ein Add-on zu programmieren? „Nein", schallt es aus den Kehlen der **Neverwinter Nights**-Fans, die in seltener Einigkeit die spielerischen Vorzüge des Add-ons preisen und dabei kritisch genug sind, die schwachen Grafiken und das abrupte Ende der Story zu erkennen. Letzteres dürfte vielen Spielern aber egal sein: Satte 70 Prozent aller Käufer spielen **Neverwinter Nights** auch online.

FÜNF FRAGEN AN DEN EXPERTEN

PC Games: Wie reagieren die Rollenspieler darauf, dass **Der Schatten von Undernzit** mit der dichten Story und den rätselartigen Aufgaben fast schon an ein Adventure erinnert?

Knörzer: „Das Add-on ist in der Community durchaus gut angekommen. Die meisten Spieler hatten sich bei der Hauptkampagne gerade an der anfangs ziemlich zähen und selten wirklich spannend erzählten Hintergrundgeschichte gestört und waren daher froh, dass dies in **Der Schatten von Undernzit** anders ist."

PC Games: Der Dungeon-Master-Modus ist in keinem anderen Rollenspiel derart gut gelungen wie in **Neverwinter Nights**. Sollte er nicht als eigenständiges Spiel angeboten werden?

Knörzer: „Ich denke nicht, dass es technisch möglich oder überhaupt sinnvoll ist, den Dungeon-Master-Modus als eigenständiges Produkt zu veröffentlichen, denn er ist ein integraler Bestandteil des Spiels. Seine Vorteile liegen in der einfachen Bedienung und den vielen Funktionen. Aufgrund der großen Fangemeinde finden sich auch immer genügend Mitspieler für eine kurze Multiplayer-Partie. Zum Erfolg von **Neverwinter Nights** haben aber auch die Onlinewelten wie www.hochwaldallianz.de oder www.herzlande.de beigetragen."



OLIVER KNÖRZER ist Redakteur bei www.neverwinter-nights.de.

PC Games: Wie sollte es mit **Neverwinter Nights** weitergehen?

Knörzer: „Viele Spieler warten gespannt auf das zweite Add-on **Hordes of the Underdark**, welches gegen Ende des Jahres veröffentlicht wird. Obwohl in den verschiedenen Foren natürlich schon Wünsche für ein **Neverwinter Nights 2** geäußert werden, würde sich die Mehrheit der Spieler über ein **Baldur's Gate 3** wohl am meisten freuen."

PC Games: Eure Website www.neverwinter-nights.de bietet weitaus mehr als die offiziellen Seiten zum Spiel. Wie schafft ihr diese Arbeit?

Knörzer: „Dank des sehr komfortablen Redaktions-Systems kostet es uns zum Glück meist gar nicht so viel Zeit, einen Bereich der Website zu aktualisieren oder auszubauen. Trotzdem haben wir in den letzten eineinhalb Jahren natürlich kontinuierlich daran gearbeitet, um auch für die deutschsprachigen **NWN**-Spieler eine Website zu erstellen, die hoffentlich kaum einen Wunsch offen lässt."

PC Games: Was ist deiner Meinung nach das größte Verdienst von **Neverwinter Nights**?

Knörzer: „Das Beste an **Neverwinter Nights** ist zweifellos der mitgelieferte Editor. Seit dem Release von **Neverwinter Nights** sind unzählige, von Fans entwickelte Module veröffentlicht worden und darunter befinden sich auch einige echte Perlen, die mehr Spielspaß versprechen als die meisten kommerziellen Rollenspiele. Unter www.neverwinternights.de/module findet man eine Liste aller deutschsprachigen Module, auf http://nwvault.ign.com/Files/modules/modulesTop2.shtml ist eine Bestenliste aller englischen Module zu finden."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Der Schatten von Undernzit weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Bessere Kontrolle über Begleiter
2. Die ausgefeilte Charakterentwicklung
3. Die neuen Klassen und Fertigkeiten
4. Der Mehrspielermodus
5. Die atmosphärische Story

–
1. Die schwachen Animationen
2. Das Ende der Story
3. Der geringe Schwierigkeitsgrad
4. Keine echte Gruppe
5. Zu wenig Sprachausgabe

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DANIEL ROSE, Dortmund:
„BioWare scheint alles richtig gemacht zu haben: neue Story, weniger Textwüsten und man kann jetzt auf das Inventar des Begleiters zugreifen. Doch warum schaffen die Entwickler es nicht, **NWN** und **SvU** endlich kompatibel zu machen? Für **NWN** erstellte Mods laufen mit **SvU** nicht und umgekehrt."

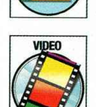
MARTIN GOLDMANN, Kelsterbach:
„Das **Neverwinter Nights**-Add-on ist ein netter Zeitvertreib für einige Stunden. Aber so richtig gefesselt hat es mich nicht. Schon am Anfang lahmt die Story – wieder Artefakte sammeln, auch noch mehrere!!! Aufgrund der eckigen Levels sieht irgendwie alles gleich aus. Mir fehlte auch der Tiefgang eines **Baldur's Gate 2**."

HENDRIK LUX, Vögelsen:
„Die Solokampagne des Add-ons ist besser als die von **NWN**. Nur leider fehlen Innovationen. Die Prestigeklassen sind größtenteils nur als „Rollenspiel"-Charaktere sinnvoll. „Normale" Klassenkombinationen oder einklassige Charaktere sind meistens wesentlich stärker. Ein solides Add-on, aber ohne Innovationen."

ANDREAS EPPING, Südlohn:
„Viele einzelne Punkte wurden im Add-on verbessert. Die Effekte, die geskripteten Ereignisse, Wendungen in der Geschichte, die toll aussehenden neuen Gebiete, eine ganze Zahl an neuen Gegnern, neue Charaktere und andere Verbesserungen rechtfertigen in jedem Fall den Kauf dieses tollen Add-ons."



Gothic 2: Die Nacht des Raben



Falls Sie immer noch nach einem guten Grund suchen, **Gothic 2 ein zweites Mal durchzuspielen** – hier ist er.

Es gibt 513 Dinge, die man für **Gothic 2** mitbringen muss: 512 MByte RAM und einen mächtigen Batzen Zeit. Das Letzte jetzt erst recht: Mit **Die Nacht des Raben** kommt zur ohnehin schon sehr üppigen Spielwelt ein Kontinent dazu, bis zum Rand gefüllt mit Quests, Monstern und Story. Das Add-on macht es Ihnen nicht einfach, denn nach der Installation stehen Sie erst mal nackt in Xardas' Turm und fragen sich: Wo sind meine Ausrüstungsgegenstände? Und wo die Erfahrungspunkte? Die Antwort: weg. Sie fangen wieder bei null an.

Was für ein Schock! Vor allem für jene, die ihren Charakter im Laufe der Zeit lieb gewonnen haben. Auf den zweiten Blick verliert der Neuanfang allerdings seinen frustrierenden Beigeschmack: Erstens verläuft **Gothic 2** durch sein offenes Spieldesign stets anders, wodurch sich ein erneutes Durchspielen ohnehin anbietet. Und zweitens ist das Add-on so geschickt in den Hauptplot eingeflochten, dass es eine Freude ist. Trotzdem werden Sie, bevor Sie einen Fuß auf den neuen Kontinent setzen, eine ganze Reihe von Murmeltiertagen erleben: Die Quests des Add-ons lassen sich erst vernünftig ab Stufe 10 bewältigen – und bis es so weit ist, päppeln Sie Ihren Charakter zwangsläufig in der alten Welt auf.

Add-on für Profis

Das Bochumer Entwickler-Team Piranha Bytes ging mit dem Rotstift durchs Original und ist zu dem Schluss gekommen: Das muss fieser werden!

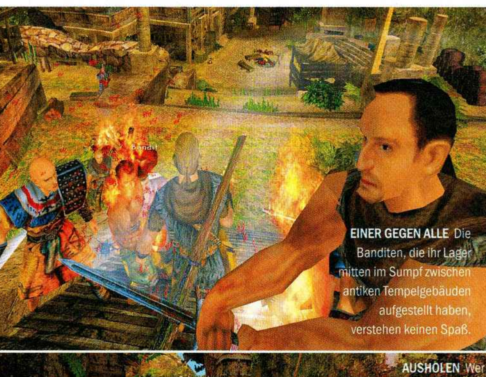
ANHEUERN An einem idyllischen Bilderbuchstrand haben sich raubeinige Piraten breit gemacht. Sie müssen einer von ihnen werden.

Und es ist fieser geworden! Für eine Verbesserung der Fähigkeiten Ihrer Spielfigur blättern Sie nun doppelt so viele Lernpunkte hin. Und: Wer den Umgang mit Zweihandschwertern verbessert, verbessert auch tatsächlich nur den Umgang mit Zweihandschwertern. Mit Einhandwaffen werden Sie ausschließlich durch separates Training geschickter. Die Folge ist, dass Sie den Muskelaufbau Ihres Charakters sorgfältiger planen müssen.

Auch Monster, die im Original kaum zwei Maulschellen aushielten, sind deutlich robuster geworden – und hauen zu allem Überfluss stärker zu! Was die Sache noch schwerer macht: Die Stärkeanforderungen für gute Waffen sind gestiegen, das heißt, Sie müssen sich länger mit durchschnittlichen Schwertern und Äxten über Wasser halten. Beispielsweise benötigt die Orkschlächter-Klinge nun 130 Stärkepunkte – das sind 60 mehr als im Original. Damit sind die Entwickler der Bitte der Community nach Anhebung des Schwierigkeitsgrades nachgekommen.

Neue Story, neue Gegenstände

Kurz nach Spielbeginn folgt schon die erste Überraschung: Ein alter Bekannter steht am Wegesrand und räuchert zusammen mit Ihnen ein Banditenlager aus, um einen verloren gegangenen Brief zurückzuerlangen – ein Ereignis, das im Hauptspiel fehlt. Aus diesem neuen Anfang erwächst ein Handlungsstrang, der speziell aufs Add-on zugeschnitten ist. Später, in der Hafenstadt Khorinis, erfahren Sie vom geheimnisvollen Verschwinden einiger Bürger. Wenn Sie den Spuren folgen, kommen Sie in Kontakt mit der Gilde der Wassermagier, die tief in der Wildnis im Nordosten hausen. Später dürfen Sie sich dem Kreis der Zauberer



EINER GEGEN ALLE Die Banditen, die ihr Lager mitten im Sumpf zwischen antiken Tempelgebäuden aufgestellt haben, verstehen keinen Spaß.



AUSHOLEN Wer ist härter: der Orkschädel oder der verzauberte Baseballschläger der Marke XXL?

Die fünf **wichtigsten Neuerungen**

Für 30 Euro darf ein Add-on ruhig einiges bieten – und **Die Nacht des Raben** bietet eine Menge!

1. NEUES AREAL

Schon bald nach Spielbeginn dringen Gerüchte über einen verborgenen Kontinent an Ihr Ohr. Und später entpuppen sich die Gerüchte als Wahrheit: Die neue Welt bewegt sich etwa in derselben Größenordnung wie das Minental aus dem Original.



2. NEUE MONSTER

Insgesamt gibt's im Add-on zehn neue Monstertypen zu bekämpfen. Der Stärke-Level der Kreaturen wurde standardmäßig sehr hoch angesetzt. Viecher wie die Sumpfgasdrohne (siehe Bild) machen Ihnen das Leben schwer!



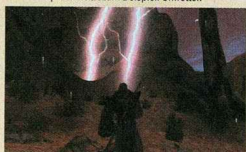
3. NEUE GILDEN

Wollen Sie Wassermagier werden? Oder Pirat? Oder doch lieber Bandit? Im Add-on dürfen Sie in alle drei Rollen gleichzeitig schlüpfen – das sieht der Spielablauf vor. Doch nur als Wassermagier kriegen Sie auch neue Zaubersprüche.



4. NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Die Nacht des Raben bietet zwölf neue Zaubersprüche. Die lassen sich nur erlernen, wenn Sie dem Ring des Wassers beitreten (geht auch, wenn man bereits Feuermagier ist). Ein neuer Zauberspruch heißt zum Beispiel: Unwetter.

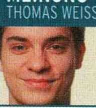


5. NEUER SCHWIERIGKEITSGRAD

Sie werden verdutzt schauen, wenn Ihnen ein Lurker in **Die Nacht des Raben** plötzlich mit ungewohnter Intensität in die Waden beißt! Alte Gegner sind im Add-on stärker, Waffen teurer und Fähigkeiten ebenfalls. **Die Nacht des Raben** ist eine Herausforderung.



MEINUNG
THOMAS WEISS



Mit dem Add-on festigt Gothic 2 seine Stellung als eines der besten Rollenspiele.

ALLES noch mal machen? Diese Frage stellte ich mir mit leichtem Entsetzen, als ich zu Beginn des Spiels ohne Ausrüstung und mit Stufe 1 in Xardas' Turm stand. Doch nach zwei Stunden war ich froh, dass die Entwickler nicht einfach nur ein neues Gebiet integrierten und eine hanebüchene Story dazu. **Die Nacht des Raben** wurde stattdessen auf interessante Art ins Hauptspiel eingearbeitet. Für einige alte Quests gibt es nun dank der zusätzlichen Charaktere auch neue Lösungswege – wenn das nicht für den Neuanfang entschädigt! Etwas besorgt bin ich allerdings darüber, dass das Spiel auf einigen Rechnern mit einer kryptischen Fehlermeldung regelmäßig abstürzt. Hoffentlich finden die Entwickler für dieses Problem rasch eine Lösung, damit jeder in den Genuss dieses Ausnahme-Rollenspiels kommt.

anschließen, auch wenn Sie bereits Söldner, Paladin oder Feuermagier sind.

Im Zuge des neuen Story-Zweigs gibt es auch einige frische Gegenstände. Zum Beispiel verleiht Ihnen Vatras ein Amulett, das auf Wunsch ein Irrlicht heraufbeschwört. Selbiges lässt sich im Austausch gegen Lernpunkte trainieren und funktioniert wie eine Art Spürhund: Es sucht automatisch nach Gegenständen. Je mehr Punkte Sie ins Irrlicht investieren, desto wertvoller sind die gefundenen Utensilien. Apropos finden: In Höhlen stoßen Sie häufig auf Steintafeln, die mit seltsamen Zeichen beschrieben sind. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie lernen die antike Sprache, was einerseits zwar viele Lernpunkte kostet, aber andererseits Fähigkeiten-Boni einbringt. Oder Sie verkaufen die Artefakte für Gold und Erfahrungspunkte.

Viel zu entdecken

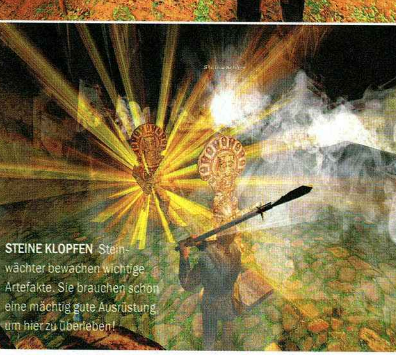
In **Gothic 2** können Sie keinen Schritt machen, ohne direkt ins nächste Abenteuer zu stolpern. Im Zusatzareal des Add-ons ist das nicht anders: Da haben Piraten an einem wunderschönen Strand ihr Lager aufgeschlagen, Zauberer erforschen eine alte Tempelanlage, im Sumpfgebiet hausen Banditen und in einem Canyon streunen Viecher mit messerscharfen Zähnen umher. Kein Fleckchen der neuen Umgebung ist unbewohnt; überall sind Charaktere, Monster und Schätze verteilt. Es gibt wieder einmal extrem viel zu entdecken!

Kurz: Das Add-on ist hundertprozentig empfehlenswert, sofern Sie keine Probleme damit haben, komplett von vorne anzufangen.

THOMAS WEISS



FAULHEIT WIRD BELOHNT In Die Nacht des Raben ziehen Sie häufig zusammen mit anderen los. Und kassieren dafür ordentlich Erfahrungspunkte!



STEINE KLOPFEN Steinwächter bewachen wichtige Artefakte. Sie brauchen schon eine mächtig gute Ausrüstung, um hier zu überleben!



TESTURTEIL
G2: Die Nacht des Raben

ENTWICKLER Piranha Bytes
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

90

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.200 – 1.800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

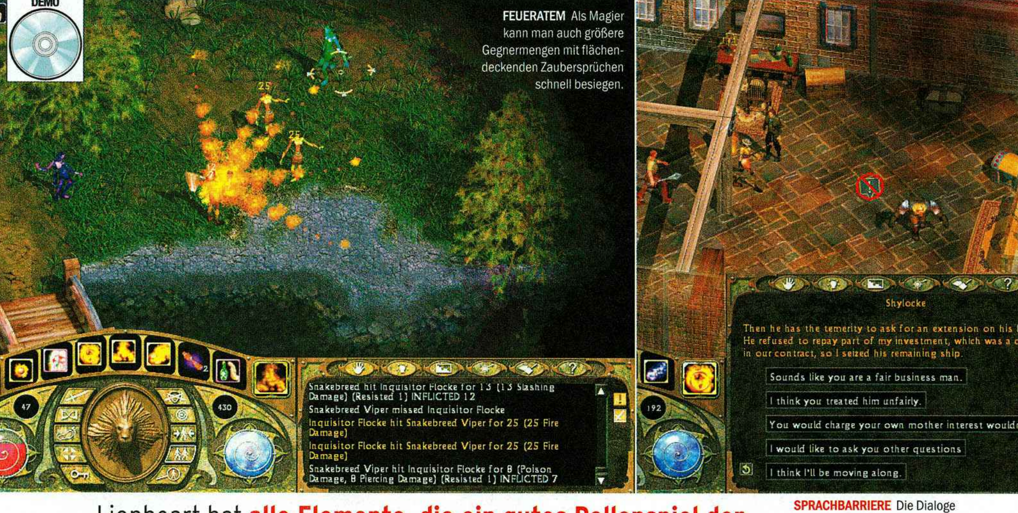
PRO & CONTRA
+ Wunderschönes neues Gebiet
+ Umfangreich
+ Spannende Quests
+ Auch Hauptspiel wurde verbessert
- Neuanfang schreckt ab

GRAFIK	90%
SOUND	86%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	94%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MORROWIND** oder **ARX FATALIS** mochten.



Lionheart



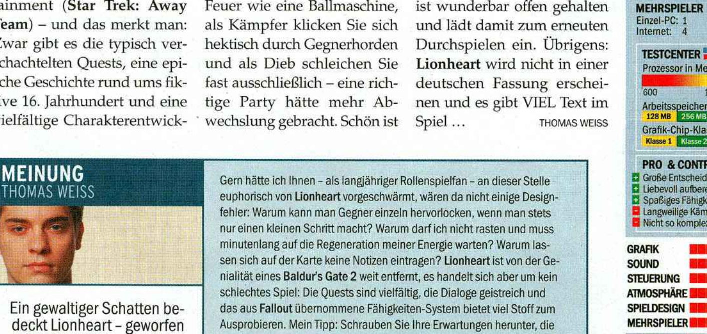
FEUERATEM Als Magier kann man auch größere Gegnermengen mit flächendeckenden Zaubersprüchen schnell besiegen.

SPRACHBARRIERE Die Dialoge sind zahlreich und auf Englisch – eine deutsche Version von Lionheart ist nicht geplant.

Lionheart hat **alle Elemente, die ein gutes Rollenspiel der Black Isle Studios ausmachen** – aber leider auch nicht mehr.

Spiele wie **Baldur's Gate 2** und **Fallout** sind Klassiker – **Lionheart** wird sich in diese Liste nicht einreihen, obwohl es unter der Aufsicht der Black Isle Studios entstanden ist. Die Hauptverantwortlichen sind Reflexive Entertainment (**Star Trek: Away Team**) – und das merkt man: Zwar gibt es die typisch verschachtelten Quests, eine epische Geschichte rund ums fiktive 16. Jahrhundert und eine vielfältige Charakterentwicklung, aber die Komplexität von **Baldur's Gate 2** wird zu keinem Zeitpunkt erreicht. Der Spieler steuert zudem nur eine Figur, den Nachfahren von Richard Löwenherz, was dazu führt, dass die Echtzeitkämpfe sehr monoton ablaufen: Als Zauberer schießen Sie Feuer wie eine Ballmaschine, als Kämpfer klicken Sie sich hektisch durch Gegnerhorden und als Dieb schleichen Sie fast ausschließlich – eine richtige Party hätte mehr Abwechslung gebracht. Schön ist dagegen die spielerische Entscheidungsfreiheit beim Lösen der Quests: Wollen Sie sich der spanischen Inquisition anschließen, die die Magie der Engländer verabscheut? Oder doch lieber den Zauberern, die im Verborgenen agieren? Der Spielablauf ist wunderbar offen gehalten und lädt damit zum erneuten Durchspielen ein. Übrigens: **Lionheart** wird nicht in einer deutschen Fassung erscheinen und es gibt VIEL Text im Spiel …

THOMAS WEISS



MEINUNG
THOMAS WEISS

Ein gewaltiger Schatten bedeckt Lionheart – geworfen von Baldur's Gate 2.

Gern hätte ich Ihnen – als langjähriger Rollenspielfan – an dieser Stelle euphorisch von **Lionheart** vorgeschwärmt, wären da nicht einige Designfehler: Warum kann man Gegner einzeln hervorlocken, wenn man stets nur einen kleinen Schritt macht? Warum darf ich nicht rasten und muss minutenlang auf die Regeneration meiner Energie warten? Warum lassen sich auf der Karte keine Notizen eintragen? **Lionheart** ist von der Genialität eines **Baldur's Gate 2** weit entfernt, es handelt sich aber um kein schlechtes Spiel: Die Quests sind vielfältig, die Dialoge geistreich und das aus **Fallout** übernommene Fähigkeiten-System bietet viel Stoff zum Ausprobieren. Mein Tipp: Schrauben Sie Ihre Erwartungen herunter, die der Name Black Isle zwangsläufig entstehen lässt, und freuen Sie sich auf ein nettes, aber nicht überragendes 2D-Rollenspiel.



TESTURTEIL
Lionheart

ENTWICKLER	ANBIETER
Reflexive	Avalon
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	05.09.2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Englisch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.200

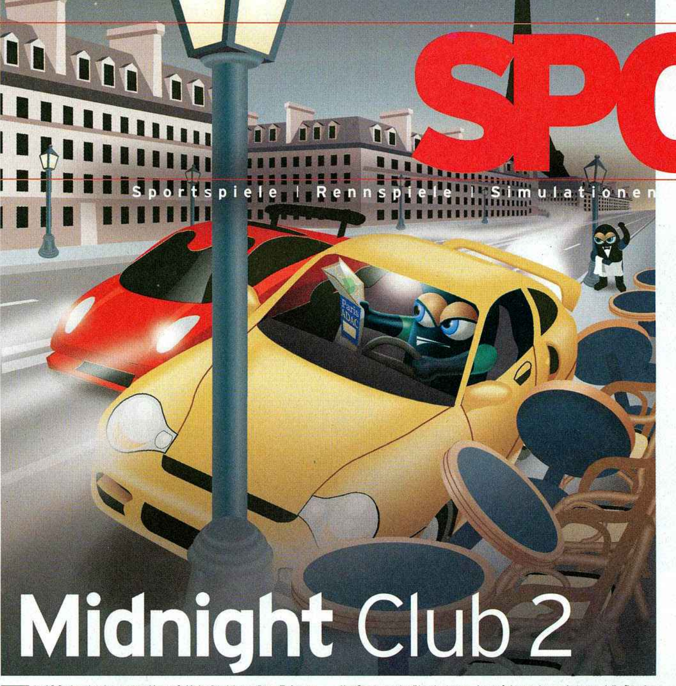
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Große Entscheidungsfreiheit
- \+ Liebevoll aufbereitete Quests
- \+ Spaßiges Fähigkeiten-System
- − Langweilige Kämpfe
- − Nicht so komplex wie Baldur's Gate

GRAFIK	68%
SOUND	82%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **ICEWIND DALE 2** mochten.



Midnight Club 2

Mit 130 durch eine enge Kurve? Kein Problem. Das Fahrmodell in **Midnight Club 2** ist äußerst einfach gehalten, man braucht kaum Übung, um schnell in den Genuss des genialen Geschwindigkeitsgefühls zu kommen. Das finden auch die PC Games-Leser – und so gehört die actionlastige Fahrphysik zu den am häufigsten genannten Stärken des Arcade-Rennspiels. Negativ aufgefallen ist neben der schwachen Inszenierung der Story vor allem der stellenweise zu knackige Schwierigkeitsgrad: Insbesondere wenn die Gegner ein überlegenes Auto fahren, braucht man häufig vier oder mehr Versuche. Neben weiteren Lesermeinungen und der Umfragenauswertung finden Sie auf dieser Seite ein Interview mit einem echten Rennspiel-Enthusiasten: Florian Jesse fährt seit über zwölf Jahren am PC und betreut die Fanseite www.live-for-speed.de. Im Gespräch mit PC Games äußert er sich unter anderem über den besonderen Reiz von Arcade-Rennspielen und Simulationen sowie die Entwicklung des Motorsport-Genres im Lauf der letzten Jahre.

4 FRAGEN AN DEN RENNSPIELFAN

„Das Renn-Feeling **muss richtig übermittelt werden.**"

PC Games: Worin liegt deiner Meinung nach die Faszination einerseits von Arcade-Rennspielen und andererseits von akkuraten Simulationen begründet?

Jesse: „Die Faszination bei Arcade-Racern liegt ganz klar im hohen Spielspaß und dem Geschwindigkeitsgefühl. Bei Arcade-Spielen kann man Dinge tun, die in der Realität nicht möglich wären. Außerdem sind solche Titel oftmals einsteigerfreundlicher: Man muss nicht erst stundenlang trainieren und braucht auch kein Physik-Diplom, um an den Setups herumzubasteln und mit den Gegnern mithalten zu können. Bei Simulationen liegt die Faszination in der beeindruckenden Realitätsnähe. Dank der Rechenpower heutiger PCs sind die Spiele so realistisch wie nie zuvor. Die Wagen verhalten sich genauso, wie man es auch in der Realität erwarten würde. So kann man in **LFS** sogar sehen, wie sich der Luftdruck auf die Verformung der Reifen auswirkt."

PC Games: Was hältst du bei einem Rennspiel – ob nun realistisch oder nicht – für das Wichtigste?

Jesse: „Das Renn-Feeling muss richtig übermittelt werden. Sei es bei Arcade-Rennspielen, wenn man sich im High-Speed-Kampf mit den Gegnern befindet, oder bei Simulationen, wenn man dank einer neuen Setup-Einstellung seine Rundenzeit verbessert. Auch das ganze Drumherum muss natürlich stimmen. Ein gutes Beispiel hierfür ist Crammonds **Grand Prix**-Serie, bei der man sich wie ein echter F1-Fahrer fühlt und die ganze Atmosphäre des Rennzirkus gut rüberkommt."



FLORIAN JESSE ist Webmaster von www.live-for-speed.de.

PC Games: Wie sieht deiner Einschätzung nach die Zukunft des ehrgeizigen Independent-Projekts **Live for Speed** aus?

Jesse: „Obwohl die Entwickler keinen großen Publisher im Hintergrund haben, glaube ich, dass das Spiel großen Erfolg haben wird. Durch das erfolgreiche Vertriebskonzept über das Internet und den engen Kontakt der Entwickler zu ihren Fans ist **Live for Speed** bereits jetzt in der Rennspielszene sehr bekannt. Allerdings wird es wohl immer ein Nischenprodukt bleiben, da die Masse der Spieler durch den hohen Schwierigkeitsgrad abgeschreckt wird (Test in der aktuellen PC Games, Anm. der Red.)."

PC Games: Konntest du in den letzten zwölf Jahren einen Trend im Motorsport- und Rennspiel-Genre beobachten?

Jesse: „Während die ersten Rennspiele aufgrund der begrenzten Rechenleistung nicht sehr realistisch waren, ging der Trend Mitte der Neunzigerjahre hin zu den authentischen Motorsportsimulationen. Beispiele dafür sind das legendäre **Grand Prix 2**, **F1 Racing Simulation** oder etwa **Grand Prix Legends**. Durch leistungsfähigere PCs und neue Hardware – beispielsweise 3D-Grafikkarten und Force-Feedback-Lenkräder – stehen den Programmierern mittlerweile sehr viel mehr Möglichkeiten als damals zur Verfügung. Dennoch geht der Trend momentan wieder hin zu den Arcade-Racern."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	3+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Midnight Club 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

\+
1. Riesige Auswahl verschiedener Autos
2. Einfaches, actionlastiges Fahrmodell
3. Frei befahrbare Städte
4. Abwechslungsreiche Musikuntermalung
5. Glaubwürdige Straßenrennatmosphäre

–
1. Zu hoher Schwierigkeitsgrad
2. Grafisch nicht mehr zeitgemäß
3. Keine Original-Autos
4. Kein manuelles Tuning
5. Kurze, unspektakuläre Cutscenes

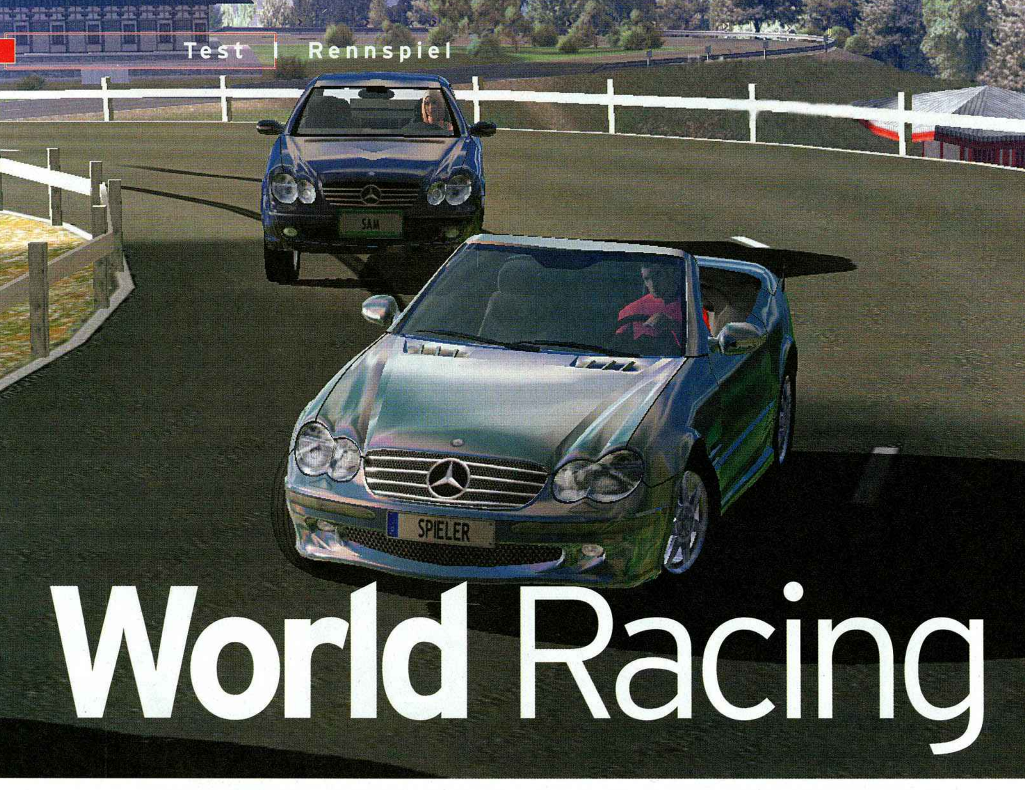
Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEPHAN YANNIC, Schüler aus Stuttgart
„**Midnight Club 2** ist mal eine kleine Abwechslung zu den normalen Rennspielen, bei denen man nur auf vorgegebenen Strecken fahren darf. Vor allem der Capture-the-Flag-Modus gefällt mir sehr gut. Mein Fazit: Das Spiel glänzt durch Abwechslungsreichtum und interessante Ideen der Entwickler – ein Kauf lohnt sich auf jeden Fall."

VOLKER NESTLER, Schüler aus Berlin
„Die Idee und das Konzept sind fantastisch, doch an der Ausführung hapert es. Ich hatte mich auf eine Mischung aus **NfS: Porsche** (Tuning) und **GTA** (Bewegungsfreiheit) gefreut. Aber was ist daraus geworden? Ein Titel, der sein Geld nicht wert ist. **Midnight Club 2** wirkt auf mich wie von Hobbyprogrammierern erstellt."

PATRICK SCHARNOWSKI, Student aus Gelsenkirchen
„Dieses Spiel ist eine einzige Katastrophe! Nicht nur, dass es dauernd abstürzt, man muss auch noch die triste Grafik ertragen, die nur noch von der unpräzisen Steuerung unterboten wird. Ich habe das Spiel verschenkt und immer noch ein schlechtes Gewissen, weil der arme Tropf sich jetzt damit rumschlagen muss."

FLORIAN BROCH, Schüler aus Solingen
„**Midnight Club 2** macht einfach Spaß, auch wenn von Beginn an die Musik nervtötend ist. Dafür entschädigen aber die Motorensounds reichlich. Die Grafik – besonders die der Autos – ist zwar etwas veraltet, dennoch macht das einfache Herumfahren in der Stadt fast genauso viel Spaß wie die Missionen."



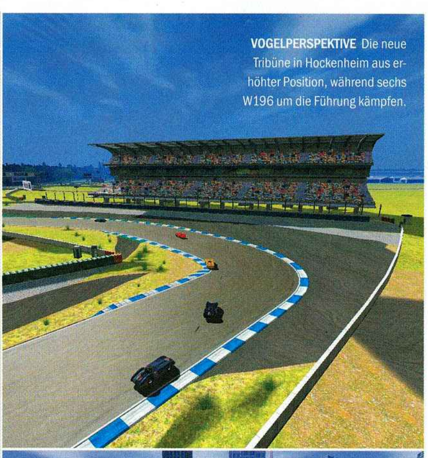
World Racing

Gut eine halbe Million Euro schwer und noch nicht mal gebaut ist der SLR von Mercedes. Wenn Sie trotzdem eine Probefahrt mit dem Flitzer machen wollen, ist World Racing genau das Richtige für Sie!

Der Bergpfad schlängelt sich durch das mexikanische Hochland, auf beiden Seiten wird die Straße von imposanten Maya-Tempeln aus längst vergangener Zeit gesäumt – schade nur, dass Sie keine Zeit haben, sich diesen malerischen Anblick länger zu gönnen: Sie befinden sich mitten in einem rasanten Wettkampf. Vor Ihnen drängeln sich zwei silbrig glänzende CLK 430, in Ihrem Rückspiegel taucht grade ein dunkelblauer SL 55 auf. Hinter der nächsten Kurve ist das Ziel, nun heißt es angreifen. Jetzt ermöglichen Ihnen die Motorsport-Experten von Synetic (**NICE 2, Mercedes-Benz Truck Racing**) solche Erlebnisse: In **World Racing** dürfen Sie sich heiße Rennen mit über 120 verschiedenen Modellen des schwäbischen Herstellers liefern, darunter Spezialanfertigungen wie der A 190 TWIN – Mika Häkkinens A-Klasse mit zwei Motoren und 250 PS – oder der noch nicht erschienene Sport-Exote SLR.

Need for Speed: Mercedes

Die „Story" erinnert verblüffend an **Need for Speed: Porsche**: Sie schlüpfen in die Rolle eines leidenschaftlichen Rennfahrers und bekommen eine Chance als Testfahrer bei Mercedes. Ihr Ziel: zehn Kontrahenten zu verdrängen und zum Topfahrer aufzusteigen. Bis dahin gilt es, elf Karrierestufen zu erklimmen, indem Sie in Meisterschaftsrennen Punkte sammeln. Gefahren werden hauptsächlich sehr lange Rundkurse, fast 120 verschiedene in sieben großzügig angelegten Arealen sind enthalten – von den Alpen über Japan, Australien, Mexiko, das Mercedes-Testgelände und eine Stadt in den USA bis hin zur Area 51 in Nevada. Gelegentlich stehen außerdem so genannte Wegpunktrennen an, bei denen Sie im schwierigen Gelände eine vorgegebene Anzahl von Toren abklappern. Dabei kommt es allerdings nicht nur auf die Platzierungen an: Mit Zählern belohnt wird auch eine faire und disziplinierte Fahrweise, das heißt, Sie sollten Gegnerkontakt meiden und nicht querfeldein abkürzen. Zudem werden beispielsweise für gelungene Drifts oder saubere Überholmanöver Punkte gutgeschrieben. Im Laufe Ihrer Karriere erhalten Sie Zugriff auf immer stärkere Autos. Während Sie am Anfang nur mit kleineren Ausführungen der A-, C- und E-Klasse fahren, sind später zum Beispiel auch Rennen in großen SL-Modellen möglich. Stark: Zwischen den normalen Meisterschaftsrennen finden immer wieder kleine Missionen statt, bei denen Sie mit noch nicht freigeschalteten Wagen vor verschiedene Aufgaben gestellt werden. Zu Beginn wird etwa von Ihnen erwartet, mit einem G 500 Jeep ein Wegpunktrennen innerhalb von 1:25 Minuten zu vollenden, später sollen Sie im A 190 TWIN gegen einen CLK 55 AMG gewinnen. Eingebettet werden diese Szenarien in kleine Geschichten; zum Beispiel hat der CLK-Fahrer Ihre Mechaniker beleidigt und Sie sollen die Ehre Ihrer Kollegen durch einen Sieg wiederherstellen – hier ähnelt **World Racing** erneut **Need for Speed: Porsche**. Dadurch, dass man schon relativ frühzeitig in den Genuss der später verfügbaren, schnel-



VOGELPERSPEKTIVE Die neue Tribüne in Hockenheim aus erhöhter Position, während sechs W196 um die Führung kämpfen.



LUXURIÖS Der SL 55 zählt zu den exklusivsten Autos in World Racing.

leren Karossen kommt, wird man zusätzlich motiviert.

Auf den Leib geschneidert

Es steht Ihnen offen, ob Sie eher eine authentische Simulation oder ein einfaches, funorientiertes Arcade-Rennspiel wollen. Über einen Schieberegler passen Sie das Fahrmodell ganz Ihren persönlichen Vorlieben an: je höher der Simulationsanteil, desto mehr Faktoren berücksichtigt die Physik-Engine. Bei vollem Simulationswert spielen knapp zehnmal mehr Variablen eine Rolle als bei 100 Prozent Arcade. Wer auf Realismus setzt, darf sich über die sehr glaubwürdige und herausfordernde Fahrphysik freuen, wem die unkomplizierte, kurzweilige Renn-Action wichtiger ist, der kann spektakuläre Drifts genießen und sein Auto förmlich durch die Serpentinen schleudern. Das gelingt übrigens dank der guten Geräteanpassung sowohl mit Gamepad, Joystick oder Tastatur als auch mit dem Lenkrad ohne Schwierigkeiten. Lediglich auf stundenlanges Setup-Getüftel müssen Simulationsfans verzichten: Nicht mal simpelste Einstellungsmöglichkeiten wie bei **DTM Race Driver** oder **NfS: Porsche** werden angeboten.

Grafik aus der Tube?

World Racing geht einen anderen Weg als die meisten bisherigen Rennspiele: Hier wird der Spieler nicht in einer Art Röhre („Tube") eingesperrt, das heißt, die Umgebung wird nicht nur bis zu einem bestimmten Radius um den Akteur dargestellt. Stattdessen verwendet Synetic eine selbst kreierte

Entscheidungshilfe: Simulation oder Arcade?

Der Gegensatz zwischen der Simulations- und der Arcade-Einstellung in **World Racing** ist gravierend. Wir zeigen, wie sich die Unterschiede auswirken und ob für Sie eher Realismus oder Action empfehlenswert ist.

SCHWERPUNKT SIMULATION:



Je höher der Simulationsanteil, desto präziser müssen Sie fahren. Rempler wirken sich stärker aus und Fahrfehler führen viel schneller zum Dreher.

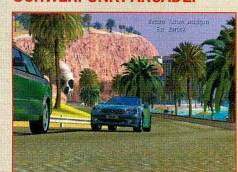


Besonders ohne ABS bedarf es eines gefühlvollen Umgangs mit Gas und Bremse, um nicht ins Schleudern zu geraten oder die Kontrolle zu verlieren.

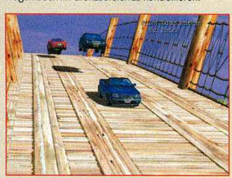


In den Missionen wird die Realismus-Einstellung auf 50 Prozent Simulation, 50 Prozent Arcade gesetzt, damit für alle die gleichen Bedingungen herrschen.

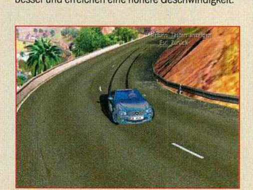
SCHWERPUNKT ARCADE:



Im Arcade-Modus zeichnen sich die Autos durch eine deutlich höhere Laufruhe aus, es ist leichter, den Wagen auch im Grenzbereich zu kontrollieren.



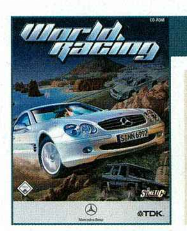
Die Eigenschaften der Boliden sind bei erhöhtem Arcade-Wert verändert: Nun beschleunigen die Wagen besser und erreichen eine höhere Geschwindigkeit.



Auch lange Drifts fallen im Vergleich zum authentischen Modus viel leichter, Rennprofis werden vor allem zu Beginn der Karriere nicht wirklich gefordert.



HILFREICH Der rote Pfeil am unteren Bildschirmrand zeigt an, dass Sie zu schnell für die kommende Kurve sind.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Über 120 verschiedene Autos
- 117 unterschiedliche Strecken
- Fahrmodell beliebig verstellbar
- Erster Rennspielauftritt des SLR
- Eigenentwickelte Landscape-Engine
- Netzwerk-Modus wird nachgereicht

Zahlen & Fakten

Genre:	Rennspiel
Vergleichbare Spiele:	Need for Speed: Hot Pursuit 2, DTM Race Driver
Entwickler:	Synetic
Vom gleichen Entwickler:	NICE 2, Mercedes-Benz Truck Racing
Publisher:	TDK Mediactive
Adresse des Publishers:	Halskestraße 38, 40880 Ratingen
Telefon des Publishers :	02102-4870
Offizielle Website:	http://www.mercedes-benz.de/worldracing
Website des Publishers :	http://www.tdk-mediactive.com
Website des Entwicklers:	www.synetic.de
Beste Fansite:	www.all2race.de
Telefon-Hotline (Kosten):	02102-4870 (Ortsgespräch)
Altersempfehlung lt. USK:	Keine Altersbeschränkung
Termin:	Mitte September 2003
Preis lt. Hersteller:	45,- €
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	NFS: Hot Pursuit 2	DTM Race Driver	World Racing
GRAFIK	**85**	**87**	**83**
Detailreichtum Spielwelt	82	83	87
Detailreichtum Objekte	85	89	82
Vielfalt der Spielwelt	77	89	79
Animation der Objekte	77	90	76
Effekte	70	92	70
SOUND	**86**	**82**	**79**
Musik	87	81	83
Soundeffekte	84	78	74
Stimmen/Kommentar	80	86	80
STEUERUNG	**82**	**90**	**85**
Bedienungskomfort/Navigation	82	90	72
Präzision der Steuerung	82	91	91
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	88	85
ATMOSPHÄRE	**74**	**91**	**76**
Spannung/Überraschungen	70	91	73
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	77	90	86
Story/Dialoge/Kommentare	55	68	60
Inszenierung	75	79	77
SPIELDESIGN	**71**	**89**	**78**
Komplexität /Spieltiefe	50	88	82
Einsteigerfreundlichkeit	80	78	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	60	84	83
Verhalten der Computergegner	78	85	69
Innovation	5	87	78
MEHRSPIELERMODUS	**65**	**85**	**34**
Abwechslung der Spielmodi	50	81	5
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	83	67
Einstellungsmöglichkeiten	60	83	24
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 04/03	PCG 10/03
WERTUNG:	**82**	**89**	**80**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Bombastische Sichtweite
- ⊕ Glaubwürdige Cockpitnachbildungen
- ⊖ Nur Beulen, keine Detailschäden

Sound
- ⊕ Abwechslungsreiche Musik
- ⊖ Etwas dünne Motorensounds

Steuerung
- ⊕ Gute Unterstützung aller Eingabegeräte
- ⊕ Präzises, direktes Handling
- ⊖ Zu verschachteltes Menü

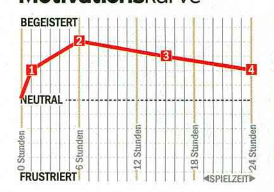
Atmosphäre
- ⊕ Originalautos von Mercedes
- ⊕ Authentisches Fahrgefühl
- ⊖ Sehr karge Story
- ⊖ Keine Zwischensequenzen

Spieldesign
- ⊕ Gut ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ⊕ Problemloser Einstieg
- ⊕ Vergleichsweise lange Spieldauer
- ⊖ Über weite Strecken unglaubwürdiges Gegnerverhalten

Mehrspielermodus
- ⊕ Netzwerk-Modus soll nachgeliefert werden
- ⊖ Bislang nur Splitscreen-Option

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die Grafik ist ein Augenschmaus, leider ist der Einstieg mit den lahmen Autos etwas träge.



2 Inzwischen sind knapp 25 % der Karriere geschafft, die spritzigen AMG-Modelle sorgen für Fahrspaß.



3 Die Landschaften wirken auf Dauer etwas eintönig, dennoch macht das Fahren weiterhin Spaß.



4 Der Solo-Modus neigt sich dem Ende zu, leider bleibt danach nur das Splitscreen-Spiel.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

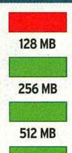
MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Bei der CPU-Leistung gibt sich Synetics Raser genügsam. Bereits mit einem 1.000 MHz starken Prozessor können Sie sich bedenkenlos auf die Rennpiste begeben. Um ältere CPUs zu entlasten, können Sie die Sichtweite verringern. Auf diese Weise müssen weniger Polygone dargestellt werden, was der Spielgeschwindigkeit zugute kommt. Um weitere Rechenleistung zu sparen, ist es ratsam, auf den Rückspiegel zu verzichten. So können sie auch mit einem Prozessor unterhalb der 1-GHz-Klasse spielen. Eine CPU mit 1.500 MHz erreicht auch bei maximaler Sichtweite einen flüssigen Bildaufbau.

RAM



128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

256 MByte Speicher reichen für **World Racing** problemlos aus. Auch die Ladezeiten betragen nur wenige Sekunden.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Bei der Spielgeschwindigkeit von **World Racing** kommt es primär auf eine schnelle Grafikkarte an. Beschleuniger der ersten beiden Leistungsklassen erzielen keine spielbaren Wiederholraten. Das Herabsetzen der Auflösung hat nur wenig Einfluss, setzen Sie lieber die Farbtiefe auf 16 Bit. Zudem sollten Sie im Setup-Menü unter „Erweitert" den Wert für den „Anistropic Filter" auf „None" setzen. Mit einer Geforce 4 Ti oder Radeon 9600 Pro erreichen Sie eine annehmbare Performance. Erst bei einer Karte der obersten Leistungsklasse fühlt sich **World Racing** richtig wohl.

Die drei coolsten Autos in World Racing


Ein Klassiker zum Verlieben: Besonders die lang gezogene Motorhaube prägt das Antlitz dieses eleganten Luxus-Oldtimers.


Den CLK GTR werden Sie im Straßenverkehr wohl nie zu sehen bekommen – schade, angesichts der tollen Fahreigenschaften.


In den Dreißigerjahren das absolut dominierende Gefährt im Motorsport: der nahezu unbesiegbare W154 „Silberpfeil".

Landscape-Engine – die gesamte Landschaft wird auf einen Schlag geladen. Der offenkundige Vorteil: Es sind bombastische Sichtweiten von mehreren Kilometern möglich, außerdem strotzen die Strecken vor belebenden Details wie tief fliegenden Jets und flinken Segelbooten – in der Area 51 kann man sogar ein UFO dabei beobachten, wie es Kühe stiehlt. Somit ist es auch kein Problem, die Strecke zu verlassen; man stößt nicht gegen eine unsichtbare Mauer, nur weil der Umgebungstunnel an dieser Stelle zu Ende ist. Apropos zusammenstoßen: Bei solchen Ausflügen fällt schnell auf, dass man einfach durch Bäume hindurchfahren kann. Womit wir bei einem wesentlichen Nachteil der Landscape-Technik wären: Um den Speicherbedarf der Szenarien in Grenzen zu halten, konnte nicht jedem der bis zu 5.000 Bäume pro Karte ein Kollisionsmodell verpasst werden. So wird die Flora zum optisch schicken Beiwerk ohne Einfluss auf das Spielgeschehen degradiert. Ähnlich rudimentär ist das Schadensystem: Äußerlich machen sich Pannen nur durch kleinere Beulen bemerkbar, berstende Scheiben, abgefahrene Reifen oder gebrochene Rückspiegel à la **Colin McRae 3** gibt es nicht. Auch spielerisch wirken sich Schädigungen nicht direkt aus, sondern werden auf einer Skala addiert – sobald Sie 50 Prozent überschritten haben, beginnt Ihr Wagen an Grip oder Geschwindigkeit zu verlieren.

Künstliche „Intelligenz"

Die künstliche Intelligenz ist – wie bereits auf der Konsole – ein wesentlicher Kritikpunkt: Zwar agieren die KI-Fahrer im Vergleich zur Xbox-Version aggressiver und fahren nicht mehr ausschließlich im Gänsemarsch, völlig glaubwürdig wirken sie aber noch nicht. Zu oft lassen sich Gegner ganz simpel im Pulk überholen, weil die Computer-Piloten sich wie aufgereiht auf der Ideallinie durch eine enge Kurve quetschen, statt innen vorbeizuziehen. Immerhin fühlt es sich im Gegensatz zu **DTM Race Driver** nie so an, als würden die Kontrahenten schummeln oder auf magische Weise schneller fahren – alle Überholmanöver sind problemlos auf eigene Fahrfehler oder ein stärkeres Fahrzeug Ihrer Gegner zurückzuführen. Trotzdem vermissen wir den versprochenen Netzwerk- oder Online-Modus schmerzlich; immerhin soll die Mehrspieler-Funktion per Patch nachgeliefert werden.

JUSTIN STOLZENBERG


AUTHENTISCH Alle Cockpits wurden hochauflösend nachgebildet und sehen entsprechend echt aus.


TESTURTEIL
World Racing

ENTWICKLER Synetic
ANBIETER TDK
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 17. September
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Netzwerk: -, Internet: -, 2 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1333 – 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Frei einstellbares Fahrmodell
+ Umfangreicher Solo-Modus
+ Ansehnliche Grafik
- Zu wenige Landschaften
- Zurzeit keine Netzwerk-Funktion

GRAFIK	83%
SOUND	79%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	34%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NFS: HOT PURSUIT 2** oder **DTM RACE DRIVER** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Das Fahrmodell wurde kräftig überarbeitet: Jetzt kann ich wirklich schwungvoll durch die Kurven schlittern.

Hut ab, Synetic! Die Gütersloher haben aus vielen Fehlern der vor einigen Monaten erschienenen Xbox-Version gelernt und deutlich mehr als eine einfache 1:1-Umsetzung abgeliefert. Mir gefällt vor allem das im Vergleich zur Konsole viel direktere, spritziger wirkende Fahrmodell. Jetzt kann ich auch mit einer langsameren C-Klasse schwungvoll durch die Kurven schlittern oder eine große E-Klasse mit quietschenden Reifen durch Schikanen treiben. Nicht so gut gefallen mir hingegen die Strecken. Sie sind zwar dank der Landscape-Engine grafisch eindrucksvoll, allerdings zu wenig abwechslungsreich – kein Wunder, schließlich stehen für die gut 120 Strecken nur sieben Landschaften zur Verfügung. Das sehr verschachtelte Menü empfinde ich als viel zu umständlich – es dauert seine Zeit, bis man sich daran gewöhnt hat. Von diesen kleineren Schwächen abgesehen, hat Synetic ein wirklich fesselndes Rennspiel abgeliefert. Umso größer ist die Vorfreude auf eine Fortsetzung, dann aber bitte mit Story-Modus, Tuning- oder Setup-Funktionen und einem weiter gehenden Schadensmodell.

MEHRSPIELER

ONLINE-SPIEL

Live for Speed

ÜBERSICHT Im Cockpit dürfen Sie frei zoomen, dadurch ist immer ausreichend Übersicht gewährleistet.

MANGELHAFT Die Autos sehen im Vergleich zu aktuellen Konkurrenten eher dürftig aus.

Die inneren Werte zählen! Trotz Shareware-Optik überrascht Live for Speed durch **überragende Fahrphysik und Lenkradsteuerung**.

Pling – eine neue Chatmessage kündigt sich an: „Good pass!" Mit einem geschickten Manöver haben Sie wieder einen Konkurrenten hinter sich gelassen, nur noch wenige Meter bis zum Platz an der Spitze ...

In der Motorsportsimulation **Live for Speed** rasen Sie in mehr als 20 Streckenvarianten durch vier verschiedene Fantasie-Areale. Dabei stehen Ihnen anfangs nur zwei mittelklassige Straßenautos zur Verfügung, durch Rennerfolge verdienen Sie sich allerdings Punkte, mit deren Hilfe Sie später sportlichere Wagen auswählen können. Während im Solo-Part nur Einzelrennen möglich sind, liegt das Hauptaugenmerk ganz eindeutig auf dem Mehrspielermodus: Hier können Sie den Gegner, der Sie eben von der Strecke geschubst hat, direkt anmeckern oder sich Tipps bei besonders erfolgreichen Fahrern holen. Für Langzeitmotivation sorgen die vielfältigen Online-Ligen. Stärkster Pluspunkt ist zweifelsohne die sich absolut „echt" anfühlende Physik: Wenn Sie das Gewicht Ihres Autos ändern, hat das Einfluss aufs Fahrmodell, zudem wirkt sich jeder noch so kleine Umbau an Aufhängung, Bremsen oder Getriebe merklich auf das Verhalten Ihres Boliden aus. Angesichts dessen fällt kaum auf, dass nur drei Mann an **Live for Speed** gearbeitet haben – bei Betrachtung der Grafik allerdings schon: Langweilige Texturen und sehr mäßige Automodelle führen den Unterschied zu Projekten größerer Teams klar vor Augen. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
Live for Speed

ENTWICKLER LFS-Team
ANBIETER Liveforspeed.net
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Noch nicht bekannt
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 11
Internet: 11 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 750 900
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Realistisches Fahrverhalten
+ Präzise Lenkradsteuerung
+ Komplexes Setup
- Schwieriger Einstieg
- Bescheidene Optik

GRAFIK	42%
SOUND	71%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	75%
EINZELSPIELER	39%

76

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NASCAR 2003** oder **F1 CHALLENGE 99-02** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Die Fahrphysik ist überragend: Jede Veränderung am Setup wirkt sich aus.

„Genial – aber längst nicht für jeden geeignet", so lautet mein Fazit. Genial, weil das Fahrverhalten von Serienautos so authentisch ist wie in keiner anderen Motorsportsimulation. Man fühlt sich tatsächlich mitten im Renngeschehen, da jede Bodenwelle, jeder Ausflug ins Kiesbett und jede noch so kleine Veränderung am Fahrzeug-Setup sich merklich auswirken. Das ist allerdings auch der Grund, warum Motorsport-Neulinge die Finger von **Live for Speed** lassen sollten: Welchen Einfluss die umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten auf das Fahrverhalten haben, wird nämlich nirgendwo erklärt. Für Einsteiger bedeutet das: entweder in stundenlanger Kleinarbeit jede Variable ausprobieren oder motorsporterfahrene Freunde um Hilfe bitten. Übrigens: Ein Lenkrad ist Pflicht, mit Gamepad oder Joystick fällt insbesondere das präzise Manövrieren von schnelleren Autos schwer.

Hugo: Smakkaball



DRAUFSICHT Durch das kleine Spielfeld bleibt Smakkaball stets übersichtlich.

Gnom-Wettstreit – in seinem neuesten Spiel wird **Ex-TV-Star Hugo zum ersten Mal sportlich.**

Das neueste Spiel rund um die Grinsebacke Hugo kommt ohne jegliche Sprungeinlagen aus und auch in alte Minenschächte müssen Sie nicht mehr hinabsteigen. Stattdessen treten Sie mit einem von vier Charakteren gegen einen menschlichen oder einen computergesteuerten Gegner in der nervenaufreibenden Sportart Smakkaball an. Die findet in den unterschiedlichsten Arenen vom Strandpanorama bis zur Fischerhütte statt. Sobald ein Segment der Arena-Wand blinkt, müssen Sie es mit Ihrem Ball treffen. Je mehr Segmente Ihnen gehören, desto mehr Punkte bekommen Sie. Mit diversen Extras wie einem nervigen Roboter behindern Sie Ihre Kontrahenten oder verschaffen sich selbst Vorteile, indem Sie mit Hilfe eines Magneten beispielsweise Spielbälle geradezu magisch anziehen. Dank der putzigen Inszenierung mit abwechslungsreichen Arenen und Comic-Charakteren sowie einem fairen Einzelspieler- und einem spaßigen Mehrspielermodus ist **Hugo: Smakkaball** ein kurzweiliges Spiel für die Kleinen, das nicht einmal installiert werden muss – **Smakkaball** läuft direkt von CD.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Hugo: Smakkaball

ENTWICKLER ITE Media
ANBIETER NBG
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: -
Internet: - — 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 800 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfaches Spielprinzip
+ Kindgerechte Aufmachung
+ Spaßiger Mehrspielermodus
- Nur eine Spielart
- KI-Gegner unterfordern den Spieler

Wertung	
GRAFIK	50%
SOUND	51%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	37%
SPIELDESIGN	42%
MEHRSPIELER	38%

27

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HUGO: DIAMANTENFIEBER** oder **BOMBAFUN** mochten.

Das unzensierte

ZUSÄTZLICHE DEMOS EXKLUSIV AUF DER AB-18-DVD:

+ Action-Adventures
+ Taktik-Shooter
+ Ego-Shooter

DVD

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

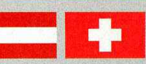
So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!



Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩



Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 02



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate





STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



C&C: Generäle (NEUZUGANG)
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **88**

Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **87**

Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfertrupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 20,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight: Jedi Academy (NEUZUGANG)
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **89**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **88**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **86**

Tron 2.0 (NEUZUGANG)
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspieler-Modus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **90**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- | **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **82**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- | **82**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**



ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß





GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **89**



Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**



Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch Chinatown schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 35,- | **89**



System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

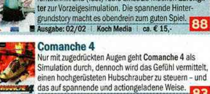
Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner





Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Grim Fandango
Lucas Arts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 10,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 40,- | **80**



Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 45,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

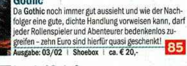


Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**





Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 20,- | **85**



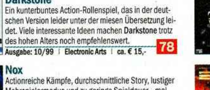
Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurigschöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**



Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**





Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links Championship Edition
„Graue Eminenz" ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

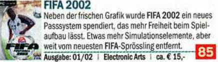
SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg





FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**





FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **85**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **84**

FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



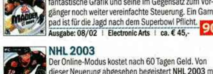




NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**



Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

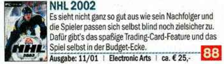




NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**



NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **88**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg





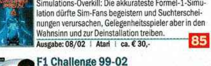
DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **88**



Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**





F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**



Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **91**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS 3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 7,- | **85**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



NEUZUGANG
Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
Take 2 | ca. € 30,- **81**



American Conquest: Fight Back
Das erste Add-on zu **American Conquest** schickt Sie mit fünf zusätzlichen Völkern – darunter Deutsche und Holländer – erneut in historische Scharmützel. Im neuen Schlachtfeld-Modus lassen Sie es außerdem ganz ohne Basenbau in Massenschlachten krachen.
07/03 | CDV | ca. € 20,- **77**



Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.
02/03 | Koch Media | ca. € 20,- **79**



Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- **86**



NEUZUGANG
Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
Electronic Arts | ca. € 25,- **84**





Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**



Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- **85**



DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- **84**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- **87**



Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **80**



Die Sims: Megastar
Erstmals begleiten Sie Ihren Sim zur Arbeit. In der Studio-Stadt wird er Filmstar, Musiker, Fotomodell oder Eintagsfliege – Experten fällen das gnadenlose Urteil. Neue Objekte und soziale Fähigkeiten erweitern das Hauptprogramm.
06/03 | Electronic Arts | ca. € 28,- **83**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **80**



Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
12/02 | Codemasters | ca. € 24,- **78**



NEUZUGANG
Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
Jowood | ca. € 30,- **90**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**



Morrowind: Bloodmoon
Das zweite Add-on zu **Morrowind** findet in einer wahren Eishölle statt. Gefrorene Seen, eine Mine im Gebirge und jede Menge neue Monster warten auf den Abenteurer. Vor allem aber die Möglichkeit, Werwolf zu werden, sorgt für ein neues Spielerlebnis.
08/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **89**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **90**



Neverwinter Nights Add-on
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- **84**



Rollercoaster T. 2: Wacky Worlds
50 frische Attraktionen und Zierelemente wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue, Big Ben und Taj Mahal für die Gäste in Parks aus allen Kontinenten machen **Rollercoaster Tycoon 2** noch eine Spur umfangreicher.
06/03 | Atari | ca. € 30,- **77**

Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik.**
Eidos | ca. € 45,- **90**



EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- **89**



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**
Ubi Soft | ca. € 20,- **88**



EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland.**
Electronic Arts | ca. € 40,- **87**



Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- **88**



Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**



Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction.** Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**



Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance.** Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**



Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos.**
Atari | ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**



Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem, da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- **85**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt.** Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- **85**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- **84**



Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin.** Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**

Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike.** Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- **83**



Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack.**
akTronic | ca. € 10,- **83**



Anstoß Meister-Edition
Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action.** Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.
Atari | ca. € 35,- **82**



Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- **81**



Serious Sam Gold Edition
Die **Gold Edition** enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter**, fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.
Take 2 | ca. € 18,- **81**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats
Hugo Smakkaball
Der grinsende Hugo ist diesmal Protagonist eines Sportspiels: In Smakkaball gilt es, blinkende Segmente in einer Arena mit Bällen abzuwerfen. Technisch und spielerisch leider überaus eintönig.
Anbieter: NBG | Preis: € 27,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Sponge-Bob: Employee o. t. Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
American Conquest: Fight Back	77	07/03	€ 40,-
Age of Wonders: Shadow Magic	81	10/03	€ 30,-
Beachking Stunt Racer	63	09/03	€ 20,-
BF 1942: Secret Weapons	84	10/03	€ 25,-
Bomba	38	08/03	€ 10,-
Breath of Fire 4	60	06/03	€ 30,-
C&C: Generäle	90	10/03	€ 50,-
Café International	59	07/03	€ 10,-
Chariots of War	60	09/03	€ 40,-
Colin McRae Rally 3	85	07/03	€ 45,-
Chrome	82	10/03	€ 45,-
C.S.I.: Crime Scene Investigation	62	06/03	€ 28,-
Darkened Skye	66	10/03	€ 35,-
Das Geheimnis der Mumie	23	07/03	€ 30,-
Das Mysterium von Zelenhgorm	62	08/03	€ 35,-
Day of Defeat	70	07/03	€ 30,-
Die Sims: Megastar	83	06/03	€ 28,-
Doppelkopf XXL	30	09/03	€ 15,-
Dragon Throne	39	06/03	€ 30,-
Enigma Rising Tide	79	09/03	€ 45,-
Enter the Matrix	71	07/03	€ 45,-
Euphrat & Tigris	61	09/03	€ 25,-
Eve: The Second Genesis	77	08/03	€ 45,-
Extinction	21	07/03	€ 10,-
F1 Challenge 99-02	84	07/03	€ 40,-
Fire Department	68	10/03	€ 40,-
Flight Simulator 2004	76	09/03	€ 70,-
Fluch der Karibik	72	09/03	€ 45,-
Fußballmanager Pro	79	10/03	€ 45,-
Ghost Master	83	08/03	€ 45,-
G.I. Combat	39	09/03	€ 35,-
Gothic 2: Die Nacht des Raben	90	10/03	€ 30,-
GTA Vice City	91	07/03	€ 45,-
Heaven & Hell	72	08/03	€ 45,-
Harbinger	63	09/03	€ 30,-
Hardrock Casino	29	09/03	€ 35,-
Hidden Stroke	65	09/03	€ ##,-
Hugo: Smakkaball	27	10/03	€ 20,-
Hulk	61	08/03	€ 45,-
I was an Atomic Mutant	39	10/03	€ 20,-
Indiana Jones: Legende der Kaisergruft	81	05/03	€ 45,-
Indycar Series	74	09/03	€ 40,-
Jedi Knight: Jedi Academy	90	10/03	€ 50,-
Kaan: Babarians Blade	60	09/03	€ 35,-
Kaiser	8	09/03	€ 20,-
Kasparov Chessmate	84	09/03	€ 35,-
Legend of Zord	9	07/03	€ 30,-
Lionheart	74	10/03	€ 40,-
Live for Speed	76	10/03	€ 15,-
Matchball Tennis	22	08/03	€ 30,-
Midnight Club 2	83	09/03	€ 45,-
Moorhuhn X	3	07/03	€ 10,-
Morrowind: Bloodmoon	89	08/03	€ 30,-
Moto GP 2	79	07/03	€ 30,-
Neverwinter Nights: Schatten v. Undernzit	84	08/03	€ 30,-
Next Generation Tennis	37	07/03	€ 30,-
NINA	16	09/03	€ 20,-
No Man's Land	76	09/03	€ 45,-
Perfect Ace Tennis	32	09/03	€ 30,-
Pet Racer	33	08/03	€ 15,-
Pet Soccer	22	08/03	€ 15,-
Planetside	82	08/03	€ 50,-
Premium Kartenspielsammlung	15	08/03	€ 8,-
Pro Beach Soccer	59	09/03	€ 30,-
Pure Pinball	70	07/03	€ 30,-
Purge	74	08/03	€ 40,-
Radsport Manager 2003/2004	53	08/03	€ 40,-
RC Helicopter	41	09/03	€ 20,-
Red Faction 2	51	06/03	€ 20,-
Republic	65	10/03	€ 45,-
Rise of Nations	79	07/03	€ 45,-
Robocop	42	07/03	€ 45,-
Salammbo	69	07/03	€ 35,-
Skat XXL	57	09/03	€ 15,-
Smash Up Derby	39	09/03	€ 20,-
Space Tanks	30	10/03	€ 10,-
Star Trek: Elite Force 2	83	08/03	€ 45,-
Star Wars Galaxies	78	09/03	€ 65,-
Starsky & Hutch	75	08/03	€ 35,-
Strategic Command	60	08/03	€ 28,-
Super Power	36	09/03	€ 28,-
The Great Escape	78	10/03	€ 45,-
Tikal	63	09/03	€ 25,-
Tomb Raider: AoD	65	09/03	€ 45,-
Total Challenge	70	09/03	€ 20,-
Tron 2.0	86	10/03	€ 45,-
Tropico 2	82	06/03	€ 45,-
Virtual City	27	09/03	€ 30,-
Waldmeister Sause	19	07/03	€ 15,-
Warcraft 3: The Frozen Throne	92	08/03	€ 28,-
Wildlife Park	68	07/03	€ 45,-
Will Rock	70	07/03	€ 30,-
Wonderland	41	09/03	€ 25,-
World Racing	80	10/03	€ 50,-
World War 2: Frontline Command	79	06/03	€ 45,-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	60	06/03	€ 40,-

Black & White



Schon mal mit einer Kuh Ball gespielt? In **Black & White** kein Problem: Das Rindviech ist neben Affe und Tiger eine von drei Kreaturen, die Sie in der Rolle eines Gott-Azubis wie ein Menschenbaby von klein auf an erziehen dürfen. Ihr Ziel ist es, mithilfe Ihres Schützlings zur mächtigsten Gottheit aufzusteigen. Obwohl im späteren Spielverlauf nur noch wenig zu entdecken ist, dürfen Sie als Strategiefan für zehn Euro getrost zugreifen.

TESTURTEIL CLASSICS
BLACK & WHITE — 87

ENTWICKLER	ANBIETER
Lionhead	ak Tronic
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 10,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CREATURES** oder **DIE SIMS** mochten.

Moto GP

300 km/h ohne Knautschzone: Die Moto GP Weltmeisterschaft gehört zu den gefährlichsten Rennserien der Welt. Ganz ohne Risiko für Leib und Leben erzeugt **Moto GP** von Climax ein grandioses Geschwindigkeitsgefühl und glänzt durch Originalfahrer und -strecken. Allerdings steht dabei weniger Realismus als Fahrspaß im Vordergrund: So steuern sich die Bikes unglaubwürdig homogen selbst durch engste Schikanen, daher fehlt es auf Dauer etwas an neuen Herausforderungen.



TESTURTEIL CLASSICS
MOTO GP — 70

ENTWICKLER	ANBIETER
Climax	ak Tronic
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 10,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOTO GP 2** oder **MOTO RACER 3** mochten.

Devastation

Lieben Sie Ego-Shooter mit Tiefgang? Dann Finger weg von **Devastation**! Viel mehr als rauchende Colts, umherfliegende Patronenhülsen und meterlange Mündungsfeuer dürfen Sie in den 22 Solospieler-Missionen nämlich nicht erwarten. Leider vermiest die schlampig programmierte KI selbst Shooter-Puristen das Spielgefühl: Zum Beispiel blockieren die Computermitspieler ständig enge Durchgänge. Wenigstens optisch kann **Devastation** mithalten, der **Unreal**-Engine sei Dank.



TESTURTEIL CLASSICS
DEVASTATION — 69

ENTWICKLER	ANBIETER
Digitalo Studios	Bigben
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN** oder **UNREAL 2** mochten.

Robin Hood:
Die Legende von Sherwood



UNERWARTET Als Robin die Hochzeit von Marian stört, schauen die Gäste recht dumm aus der Wäsche.

Ganz und gar nicht diebisch: Das Taktik-Spiel Robin Hood ist für nur noch zehn Euro zu haben.

England im tiefsten Mittelalter: König Richard kämpft in einem der Kreuzzüge, während die Bevölkerung durch den Sheriff von Nottingham und Prinz John ausgebeutet wird. Einzige Hoffnung für die Bürger: Meisterdieb Robin Hood. Zu Beginn gilt es, möglichst viele Mitstreiter um sich zu scharen, später kämpfen Sie an der Seite von König Richard gegen Prinz John und den Sheriff. Zwar kommt es genau wie in **Commandos** oder **Desperados** vor allem auf taktisch geschicktes Vorgehen an, bei **Robin Hood** ist die Balance der verschiedenen Charaktere allerdings weniger gut gelungen: Die meiste Zeit spielt man mit dem Hünen Little John, der mit Leichtigkeit Wachen K. o. schlägt, und Stuteley, der bewusstlose Schergen fesseln kann. Leider gibt es insgesamt nur fünf unterschiedliche Städte, das heißt Karten, allerdings sind im späteren Spielverlauf vorher abgesperrte Bereiche zugänglich. Aufgrund der überaus detaillierten Gestaltung der Szenarien überzeugt **Robin Hood** auch grafisch.



TESTURTEIL CLASSICS
ROBIN HOOD — 82

ENTWICKLER	ANBIETER
Spellbound	Wanadoo
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 12,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **COMMANDOS** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
NEU Black & White	ak Tronic	87	€ 10,-
C&C: Renegade	ak Tronic	72	€ 10,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Chaser	Jowood	71	€ 30,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
NEU Devastation	Bigben	69	€ 25,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
IL2 Sturmovik	ak Tronic	77	€ 10,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NEU Moto GP	ak Tronic	70	€ 10,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubi Soft	86	€ 30,-
NEU Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
Sudden Strike 2	CDV	75	€ 30,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-



Gothic 2
Die Nacht des Raben

Nach der Frischzellenkur haben Sie als notorischer Weltenretter keinen leichten Stand. Selbst harte Wadenbeißer knabbern ganz schön an der neuen Bedrohung. Da kommt unsere Heldenfibel gerade recht.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 142/143.
Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)
Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**
Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks **Hotline**

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
Blitzkrieg	4	504
Delta Force: Black Hawk Down	2	530
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Enter the Matrix	2	512
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
GTA Vice City Komplettlösung	12	534
GTA Vice City Monsterstunts	2	503
GTA Vice City Profi-Tipps	10	507
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
Indiana Jones 6	6	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Midnight Club 2 Profi-Tipps	2	528
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
NWN: Schatten von Undernzit	4	506
Raven Shield	2	523
Rise of Nations Grundlagen	4	518
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Star Trek: Elite Force 2	6	520
Tropico 2 Grundlagen-Tipps	4	537
Tropico 2 Komplettlösung	4	532
Vietcong	4	531
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne Bonus	2	501

PC Games hilft

TOP-THEMA GTA VICE CITY

Haitaner und Kubaner

Ich habe die ersten beiden Missionen der Haitianer und Kubaner absolviert. Doch nun bekomme ich keine weiteren Missionen mehr von den Gangs. Die Kubaner sagen mir, dass ich erst die Missionen der Haitianer zu Ende spielen soll. Doch das entsprechende Symbol ist von der Karte verschwunden. Ich benutze die deutsche Version. MARTIN, PER E-MAIL

Ralph Wollner: In der deutschen Version ist die dritte Mission der Haiti-Gang nicht enthalten. Sie wurde als zu brutal eingestuft. Eigentlich müssten Sie nach Erledigung der zweiten Tante-Poulet-Mission die letzte Kuba-Gang-Mission „Trojanisches Voodoo" spielen können. Danach geht die Handlung normal weiter.

Rennen und Zweiräder

In einer der letzten PC-Games-Ausgaben stand, dass in Vice City ab 20 Uhr in irgendeinem Park Rennen stattfinden, bei denen man zum Beispiel durch Feuerringe springen muss. Nur wo finde ich den Park? Und wie kann man mit einem Motorrad auf nur einem Rad fahren? HACI, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Die Rennen finden nicht in einem Park, sondern im Hyman Memorial Stadion statt. Das Stadion ist von 20 bis 24 Uhr geöffnet. Dort gibt es drei Events, die täglich wechseln. Melden Sie sich einfach in der genannten Zeit an und schon kann der Spaß beginnen. Es gibt zwei „Einrad-Tricks", Wheelies und Stoppies.

Wheelie

Auf den Crossmaschinen können Sie fast unendlich lange auf dem Hinterrad fahren. Beschleunigen Sie und lehnen Sie sich dabei nach hinten, um das Vorderrad in die Luft zu bekommen. Nun lassen Sie den Gaszug los, halten aber die andere Taste weiter fest – so fahren Sie kilometerweit auf einem Rad. Sie müssen lediglich ab und zu am Gas drehen, damit Sie nicht zu langsam werden. Bei vorsichtiger Fahrweise sind damit sogar Kurven möglich.

Stoppie

Richtig lange Stoppies lassen sich nur mit den Faggio-Rollern machen. Während der Fahrt lehnen Sie sich dabei nach vorne und ziehen gleichzeitig die Hand- und Fußbremse. Sobald Sie mit Ihrem Gefährt hinten hochgehen, lassen Sie die Fußbremse los und geben Gas. Solange Sie keine Lenkbewegung machen, fallen Sie auch nicht um. Suchen Sie sich daher idealerweise lange Geraden dafür aus. Empfehlenswert ist die Landebahn am Flughafen oder aber die Strandpromenade.

Wasserflugzeug

Beim Porno-Imperium (Steve Scott) muss man beim Dildo-Jet so eine alte Mühle von Flugzeug fliegen. Ich bekomme das Ding nicht in die Luft, obwohl ich ständig die W-Taste drücke. Was mache ich falsch? STEPHAN, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Keine Sorge, die Kiste fliegt einwandfrei. Sie benötigen lediglich einen sehr langen „Anlauf". Bei ausreichender Geschwindigkeit startet das Wasserflugzeug wie ein Hubschrauber. Es hebt allerdings sehr langsam ab und gewinnt nach und nach an Höhe. Dennoch können Sie mit dem trägen Gerät höher fliegen als mit einem Helikopter.

Die Eisfabrik

Ich habe diesen Eisladen gekauft, finde aber den Typen nicht, bei dem ich was machen muss, damit ich beim Eisladen auch Aufträge erhalte. DAVID, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Die Antwort ist recht einfach: Es gibt keinen Typen, den Sie suchen müssen. Wenn Sie die Eisfabrik gekauft haben, müssen Sie einfach mit dem Eiswagen durch die Gegend fahren und Eis verkaufen. Parken Sie hierzu in einer Gegend mit vielen Passanten und schalten Sie die Verkaufsmelodie an (in der Regel mit der „TAB"-Taste). Wenn es nicht gleich funktioniert, einfach öfter drücken. Die Passanten werden angelockt und kaufen bei Ihnen die eiskalte Nascherei. Nachdem Sie 50 Einheiten am Stück verkauft haben, ist die Mission erledigt und die Eisfabrik fährt tägliche Gewinne ein.

Missionsstatistik

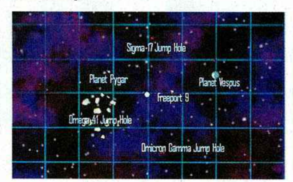
Ich habe alle angezeigten Missionen durch, aber die Statistik sagt mir nur, ich hätte 43 Prozent geschafft. Ich bekomme aber keine neuen Missionen. Was könnte ich da machen? Zum Zeitvertreib arbeite ich gerade an der Mission, bei der man Autos zum Autohaus „Sunshine Autos" bringen muss. Meine Frage dazu ist, wo finde ich eine Stretchlimousine? CHRISTOPHER, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Die Prozentzahl bezieht sich nicht ausschließlich auf die absolvierten Missionen. Um 100 Prozent zu erreichen, müssen Sie alle Missionen erledigen, die 100 versteckten Päckchen einsammeln, sämtliche Krankenwagen-, Bürgerwehr-, Taxi- und Polizeimissionen erledigen, alle Läden ausrauben, sämtliche RC-Rennen gewinnen, Sparrowrennen gewinnen, die drei Arena-Missionen erledigen und so weiter. In Vice City gibt es viel zu tun – packen Sie's an! Die Stretchlimousine finden Sie rechts neben dem Vercetti-Anwesen. Die luxuriöse Villa erhalten Sie erst, wenn Sie die Mission Pizza Mortale erledigt haben.

FREELANCER Subsysteme & Waffen

Wenn ich die Subsysteme eines Schiffes anvisieren will, sehe ich leider kein Drahtgittermodell des Ziels, so wie auf manchen Screenshots in eurer Ausgabe mit der Komplettlösung. Woran liegt das? Gibt es eine Möglichkeit, Waffen, die sich im Frachtraum befinden und noch nicht montiert sind, auch einzubauen, ohne sie vorher zu verkaufen und dann wieder zu kaufen? PHILIPP, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Machen Sie einen Doppelklick auf das dargestellte Ziel in der Bildschirmanzeige, dann haben Sie das Drahtgittermodell vor sich, in dem Sie Subsysteme auswählen können. Ausrüstung im Frachtraum lässt sich problemlos einbauen: Wenn Sie beim Ausrüster sind, lassen Sie sich Ihre montierten Waffen/Gegenstände anzeigen. Klicken Sie nun auf ein gewünschtes Montiersymbol. Damit machen Sie einen entsprechenden Slot frei. Jetzt scrollen Sie zur gewünschten Komponente und klicken auf das Icon fürs Montieren, fertig.



VIETCONG Mörserstellung

Ich hab ein Problem mit einer Singleplayermission. Es ist die, bei der man das erste Mal den Jeep selber fahren kann und einem Außenposten helfen soll, den VC-Ansturm abzuhalten. Wenn ich den ersten Trupp VCs eliminiert habe und ich Le Duy Nhut bitte, mir den Weg zu zeigen, läuft er zu einer „Mörserstellung" und dann wieder weg. Kurze Zeit später ist die Mission gescheitert. Ich habe auch schon versucht, mich alleine durchzukämpfen, ohne Erfolg. JONAS, PER E-MAIL

Christian Müller: Diese Mission ist tatsächlich ziemlich problematisch. Leider erledigt Nhut seinen Job bei dieser Aufgabe recht schlecht. Das Problem ist, dass die schwer zu findenden Mörserstellungen dem amerikanischen Außenposten sehr schnell zusetzen. Die Mission ist daher im Handumdrehen gescheitert. Hinter den Mörserstellungen halten sich ein bis zwei VCs auf, die aus der Entfernung sehr schwer auszumachen sind. Solange Sie die „Betreiber" der Mörser nicht ausgeschaltet haben, wird die US-Stellung weiter beschossen. Deshalb gilt: Sobald Sie einen Mörser entdeckt haben, rennen Sie hin und schalten die VC-Truppen aus. Nachdem Sie alle Mörser ausgeschaltet haben, können Sie sich zur US-Stellung begeben und sich dem Level-Endkampf stellen

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de


Petra Maueröder – Strategiespiele – pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Ansgar Steidle – Abenteuer- & Actionspiele – as@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

ELITE FORCE 2 Warpkern

Ich bin an der Stelle, wo man den Warpkern gegen die angreifenden Idryll verteidigen muss. Ich benutze das Kompressionsgewehr im Sekundärmodus und ich treffe wirklich nur die Idryll. Sobald ich diesen Abschnitt geschafft habe, kommt ein Techniker reingerannt und sagt, dass ich den Energiefluss mit dem Tricorder überwachen soll. Dazu komme ich aber nie, denn ich habe nur ein paar Sekunden, bevor der Kern bricht. Muss ich die Idryll schneller erledigen?

MARTIN, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Das ist wirklich eine verdammt knifflige Stelle. Es hat eigentlich nichts damit zu tun, wie lange Sie benötigen, um die Gegner zu erledigen. Die Zeit für den Tricorder ist sehr knapp bemessen. Sie schaffen es eigentlich nur, wenn Sie in den Feuerpausen immer gleich an der Konsole Stellung beziehen, so dass Sie im geeigneten Moment sofort darauf zugreifen können. Wenn Sie erst von einer anderen Stelle zur Konsole laufen müssen, reicht die Zeit nicht. Ansonsten müssen Sie die Tricorderaufgabe blitzschnell absolvieren, da hilft nur üben, üben, üben.

GOTHIC 2 Drachenproblem

Ich hab das Spiel schon als Drachenjäger und Paladin ohne Probleme durchgespielt. Jetzt als Magier stehe ich vor dem Eisdrachen und rede mit ihm. Aber der Dialog lässt sich nicht beenden, sondern nach der letzten Frage stehe ich wieder da, kann ihn nicht mehr ansprechen und er ist immer noch unverwundbar.

JOHN, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Es gibt einen bekannten „Drachenbug", der manchmal vorkommt, wenn man eine bestimmte Reihenfolge nicht einhält. Gehen Sie am besten so vor:

1. Sumpfdrache
2. Steindrache
3. Feuerdrache
4. Eisdrache

Erstatten Sie auch nach jedem besiegten Drachen in der Burg Bericht. Damit sollte es eigentlich keine Probleme mit der Quest geben.

MORROWIND Fluch des Fliegens

Ich habe an dem Schrein „shrine of stop the moon" außerhalb des Tempels in Vivec gebetet und kann nun fliegen. Leider weiß ich nicht, wie ich diesen „Fluch" wieder loswerden kann. Ich kann zwar zu dem Mond fliegen, aber der Wärter lässt mich nicht rein (in das „Ministry of Truth"). Ich bin auch schon in den Tempel eingetreten und habe alle möglichen Tränke probiert.

TOM, PER E-MAIL

Harald Wagner: Der Effekt hält 24 Minuten Echtzeit an. Sollte es dennoch nicht aufhören, können Sie sich mit einem Trick behelfen: Öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste und geben Sie ein:

player->RemoveSpell Effects, shrine_stop moon_sp.

Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen die Konsole wieder. Jetzt sollten Sie wieder auf dem Erdboden laufen.

ENCLAVE Geldsorgen

In der neunten Mission der dunklen Kampagne erreiche ich einfach nicht den kompletten Geldbetrag. Das erste Gold, das ich finde, ist innerhalb der Burg, ist das korrekt?

NILS, PER E-MAIL

David Bergmann: Nein, es gibt vorher schon zwei Verstecke mit je einem Edelstein. Gleich am Start finden Sie in der Nähe des Katapultes hinter dem großen Felsen einen blauen Edelstein. Nachdem Sie das Burgtor zerstört haben, müssen Sie sich beeilen und zur Burg hinlaufen. In den Trümmern des Eingangs finden Sie einen Diamanten. Sie müssen aus der Nische wieder raus, bevor der Belagerungsturm den Weg blockiert und Sie dadurch festsitzen.

INDY 6 Ventilatoren

Ich schaffe es im Abschnitt Peng-Lai Berge einfach nicht, unter dem Ventilator vorbeizurollen, was mache ich falsch?

FRANK, PER E-MAIL

Ansgar Steidle: Haben Sie auch alle nötigen Schalter umgelegt? Außer dem Hebel für den Kran (1) müssen Sie das kleine Büro daneben betreten (2). Die innere Tür führt zu einem Wandhebel, mit dem Sie den Ventilator ausschalten können. Jetzt ist es kein Problem mehr, unter den Rotorblättern (3) vorbeizurollen.



CHASER Sackgasse?

Ich bin in den Romonosov-Ruinen bei den Reaktorräumen angelangt und finde einfach keinen Ausweg.

MARIO, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Sie müssen an der beschriebenen Stelle tatsächlich durch den verschütteten Gang, in dem Sie oben den Ausgang erkennen können. Kriechen und krabbeln Sie nach oben um die Felsen herum. Es gibt eine Möglichkeit, in die Wandnische rechts zu springen. An der Wand erkennen Sie einige Stahlträger, die aus dem Beton herausragen. An diesen Stahlteilen können Sie hochklettern und auf einen höher gelegenen Felsen springen. Von dort gelangen Sie dann in den offenen Gang.

STAR WARS GALAXIES Kämpfe

Ich habe die englische Version von SWG erworben und versuche gerade, meinen Charakter auszubauen. Doch ich schaffe einfach keine der Destroy-Missionen. Ständig kommen neue Monster aus dem jeweiligen Missionsziel (Lair, Nest). Wie gehe ich da am besten vor?

SANDRA, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Beim Angriff auf Lairs und ähnlichen Tierbehausungen ist es besser, zunächst die dazugehörigen „Bewohner" auszuknipsen. Greifen Sie sofort eine Zielbehausung an, ist das wie ein Alarm: Alle dazugehörigen Monster eilen herbei und Sie sind dann schnell von Gegnern umringt. Wenn Sie keinen „Bewohner" mehr vor sich haben, feuern Sie auf das Nest (Lair). Im Normalfall wird nach zwei Salven wieder ein neues Vieh ausgespuckt. Stellen Sie dann den Angriff auf die Behausung erst mal wieder ein. Erledigen Sie das neu erschienene Tier und wiederholen Sie den Prozess so lange, bis die Behausung zerstört ist.

STAR WARS GALAXIES Großwild



Wie geht man am besten gegen die Großwildherden vor? Ich habe es mal alleine versucht, das war jedoch das reinste Selbstmordkommando.

MAREN, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Große, gefährliche Tiere lassen sich meist nur in einer größeren Spielergruppe und mit erfahrenen Charakteren meistern. Es ist bei den Herden unbedingt ratsam, diese zu splitten. Einer der Mitspieler macht den so genannten „Puller", der vorgeht und ein Tier anlockt. Suchen Sie sich das nächstgelegene Ziel aus, feuern Sie einmal darauf und bewegen Sie sich etwa 10 bis 20 Meter weit zurück. Das genügt in der Regel, um nur das Tier, auf das Sie geschossen haben, anzulocken. Allerdings: Nicht alle Viecher sind sozial, soll heißen, es stört sie nicht, wenn Sie eins aus der Herde erledigen. Setzen Sie Ihre Waffen effektiv ein, das heißt, machen Sie sich immer mit den Waffenwerten vertraut (Stats einsehen), dort steht die optimale Reichweite. Schießen Sie am besten liegend aus der Maximalentfernung. Kommt die gegnerische Kreatur auf circa 20 Meter heran, stehen Sie auf. In der Regel bringt es kaum etwas, im Kampf ständig herumzulaufen, da Sie dadurch nur Ihre Treffergenauigkeit senken. **Extra-Tipp:** Ausnahme: Es gibt fast überall rote Viecher, die extrem langsam sind. Diese lassen sich „kiten" (wie ein Drache an der Schnur hinter sich herziehen, ohne dass das Tier jemals angreifen kann, weil man wegläuft). Rote Viecher ergeben dicke EXPs für die Marksman-Skills.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß – Abenteuer- & Strategiespiele – sw@pcgames.de


Ralph Wollner – Action- & Sportspiele – rw@pcgames.de


David Bergmann – Abenteuer- & Strategiespiele – db@pcgames.de


Dirk Gooding – Actionspiele – dg@pcgames.de


Harald Wagner – Sportspiele & Simulation – hw@pcgames.de


Sascha Pilling – Performance & Tuning – sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport- & Rennspiele – js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 GTA Vice City

Mit Motorrädern können Sie schneller beschleunigen und eine höhere Maximalgeschwindigkeit erreichen. Drücken Sie während des Fahrens mehrmals schnell hintereinander die „9" (Nach-vorn-Legen), so legt sich Tommy in den Windschatten. Einfacher geht das natürlich mit einem Analogstick, den man dann in dieser Position halten kann. ARMIN HAAS

2 Star Trek: Elite Force 2

Nachdem Sie Mission 10 in der Romulaner-Einrichtung erfolgreich beendet haben und die romulanische Informantin besiegt ist, kommen Sie wieder auf die Enterprise zurück. Suchen Sie dort den Gefängnistrakt auf, der sich auf derselben Ebene befindet. Dort betreten Sie die erste Zelle. An der hinteren Wand befindet sich eine Geheimtür, die Sie durch „Benutzen" öffnen. Im Raum dahinter sacken Sie eines der goldenen Raumschiffe ein und stören Captain Picard bei einer Partie "Alien-Schach".

STEFFEN POETSCH

3 Freelancer

Wenn Sie schnell viel Geld verdienen wollen, nehmen Sie die Mission „Schmuggelware zerstören" an. Nachdem Sie alle Gegner vernichtet haben (wichtig: erst alle anderen, dann das Primärziel zerstören), beseitigen Sie nicht wie vorgegeben die Ladung, sondern beamen sie stattdessen in den Laderaum. Da die Schmuggelware eigentlich immer wieder rausgeworfen wird, aber gleichzeitig im Laderaum bleibt, können Sie Millionen davon an Bord bringen. Die Güter belegen keinen Platz. Die Ware verkaufen Sie beim nächsten Zwischenstopp für 3.000 Credits pro Stück. Das bringt satt Schotter!

MARIO ANDRESCHAK

4 Warcraft 3: The Frozen Throne

In Mission 5 der Allianz-Kampagne „Tore zur Hölle" gibt es einen einfachen Trick, damit Illidan an den Toren immer überlebt: Nehmen Sie sich auf dem Weg dorthin einige Zauberinnen mit. Nun schicken Sie Illidan auf den Signalkreis vor den Toren und lassen eine Zauberin „Unsichtbarkeit" auf ihn anwenden. Danach ist er ganze 180 Sekunden lang vor allen Feinden geschützt, bis das Tor sich schließt und die Gefahr gebannt ist. BENEDIKT

GOTHIC 2 - DIE NACHT DES RABEN

Die beliebten Cheats funktionieren auch noch bei der Erweiterung **Die Nacht des Raben**. Gehen Sie mit „b" in den Statusbildschirm und tippen Sie „MARVIN" ein. Schließen Sie den Bildschirm wieder. Links oben erscheint die Bestätigung „Marvin Mode". Nun öffnen Sie mit „F2" die Konsole und geben folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Cheat god	Unverwundbarkeit
Cheat full	Volle Lebensenergie und Mana
Insert gold	Beutel mit 1.000 Goldstücken

Mit „Insert x" fügen Sie Gegenstände und Gegner hinzu. Statt des „x" geben Sie zum Beispiel folgende Bezeichnungen ein:

Bezeichnung	Gegner
skeleton	Skelettkrieger
demon	Dämon
troll	Troll
troll_black	Schwarzer Troll
dragonsnapper	Drachensnapper
dragon_fire	Feuerdrache
dragon_swamp	Sumpfdrache

Wenn Sie „edit abilities" eingeben, können Sie Ihren Charakter nach Belieben verändern. Mit „exp = xxxxx" (für „x" beliebige Zahlenwerte einsetzen, mit Leerzeichen) bekommt Ihr Held direkt die gewünschten Erfahrungspunkte.

Tippen Sie „attribute" ein, um Ihre Eigenschaften zu steigern:

0 = x	Aktuelle Lebensenergie
1 = x	Maximale Lebensenergie
2 = x	Aktueller Manawert
3 = x	Maximales Mana
4 = x	Stärke
5 = x	Geschicklichkeit

Zwei sehr nützliche Einträge sind im **Gothic**-Unterverzeichnis „System" in der „Gothic.ini" änderbar:

useQuickSaveKeys=1	Schnellspeichertasten „F5" und „F9"
usePotionKeys=1	Heiltranktasten „m" und „p"

DIE SIMS: MEGASTAR

Drücken Sie im Spiel die Tastenkombination „Alt-Strg-Umschalt-C" und geben Sie die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
ROSEBUD	1.000 Dollar
KLAPAUCIUS	1.000 Dollar
SET_SPEED x	Spielgeschwindigkeit ändern
PREPARE_LOT	Gegenstand untersuchen und reparieren
WATER_TOOL	Wasser rund ums Haus
INTERESTS x	Die Interessen ändern
AUTONOMY x	Grad der Eigenständigkeit („x" von 0 bis 100)
MAP_EDIT ON	Karteneditor anschalten
MOVE_OBJECTS	Objekte bewegen
TILE_INFO ON	Alle Infos über Gegenstände werden angeschaltet.
EDIT_CHAR	Charaktereditor öffnen
lot_size x	Wohnungsgröße auf „x" setzen
!	Der letzte Cheat wird wiederholt.

COLIN MCRAE RALLY 3

Nach erfolgreich absolvierten Rallyes bekommen Sie Bonus-Autos sowie Tuning-Teile. Die komplette Liste sehen Sie hier.

Schwierigkeitsgrad: Normal

Kurs	Bonus
Australien	Reifen, harter Asphalt
Finnland	Reifen, Schlamm
Japan	Reifen, Eis (kurze Spikes)
Spanien	Aufhängung, weiche Federung
Schweden	Motorstufe 2 und leichtes Chassis
USA	Reifen, nasser Asphalt

Schwierigkeitsgrad: Schwierig

Kurs	Bonus
Finnland	Aufhängung, harte Federung
Großbritannien	Reifen, weicher Asphalt
Japan	Reifen, Eis (mittlere Spikes)
Spanien	Turbo
Schweden	Motorstufe 3 und sehr leichtes Chassis
USA	Mittlere Bremsen

Schwierigkeitsgrad: Sehr Schwierig

Kurs	Bonus
Finnland	Reifen (Schotter)
Großbritannien	Stabile Aufhängung
Griechenland	Starke Bremsen
Japan	Reifen, Eis (lange Spikes)
Spanien	Super-Turbo

Hier noch die Liste der Bonuswagen:

Erfolg	Bonuswagen
Australien	Citroën Saxo
Finnland	Mitsubishi Lancer Evo 7
Großbritannien	Citroën 2CV Sahara
Griechenland	Ford Focus RS
Japan	Subaru Impreza 22B
Spanien	Subaru Impreza 44S
Schweden	Ford Focus RS Rallye
USA	Citroën Xsara
WM (normal)	Metro 6R4
WM (schwierig)	Lancia 037
WM (sehr schwierig)	Ford RS 200
WM (normal und schwierig nacheinander)	Mitsubishi Pajero
WM (normal, schwierig und sehr schwierig)	Ford Transit

MIDNIGHT CLUB 2

Wählen Sie im Spiel in den Optionen das Cheat-Menü. Dort können Sie diese Schummel-Codes eintippen:

Cheat	Wirkung
griswold	Alle Städte freischalten
leatherandlace	Raketen und Kanone erhalten sowie Schaden deaktivieren
theparrot	Alle Spielmodi freischalten
starlite	Bunte Lichtblitze
howhardcanitbex	Schwierigkeitsgrad ändern, für „x" 0 (leicht) bis 9 (schwer) eingeben
howfastcanitbex	Geschwindigkeit ändern, für „x" 0 (langsam) bis 9 (schnell) eingeben
starpower	Kanone erhalten und Schaden deaktivieren
octane	Nitros erhalten
yerbamate	Unbegrenzte Nitros, auch bei Motorrädern
upupdowndown oder rimbuk	Der ultimative Cheat: alle Städte, Fahrzeuge und Modi im Arcade-Modus freischalten

Tuning-Tipps

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Für einen Ausflug nach Khorinis brauchen Sie einen schnellen Prozessor und jede Menge Speicher im Gepäck.

Bei den Hardware-Anforderungen von **Die Nacht des Raben** hat sich gegenüber dem Hauptprogramm wenig geändert. Weiterhin übernimmt die CPU den größten Teil der Rechenarbeit. Besonders die weitläufigen Areale verlangen bei hoher Sichtweite nach einer leistungsstarken CPU. Mit 1.100 MHz können Sie das **Gothic 2**-Add-on zwar spielen, allerdings sollten Sie die Sichtweite auf 80 Prozent reduzieren. Nachteil: Dadurch verschwinden schon sehr nahe Figuren und Objekte in einem blauen Nebelschleier. Um die Sichtweite auf 160 Prozent erhöhen zu können, sollte es schon ein 2.400 MHz starker Prozessor sein. Bei 256 MByte RAM müssen Sie mit vereinzelten Aussetzern und einem zähen Spielfluss rechnen. Erst mit 512 MByte Hauptspeicher läuft das Spiel zufriedenstellend, zudem fallen die Ladezeiten kürzer aus.

Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen eher bescheiden. Bereits eine Geforce2 Ti ermöglicht einen ruckelfreien Spielablauf. Verzichten Sie nicht auf eine Farbtiefe von 32 Bit – der Performance-Unterschied zu 16 Bit fällt nur gering aus. Geforce3 oder Radeon 9100 schaffen problemlos 2X-Kantenglättung. Wenn eine Geforce4 Ti oder Radeon 9600 Pro in Ihrem System arbeitet, können Sie zusätzlich 4:1 anisotrope Texturfilterung aktivieren. Um auch auf schwächeren Beschleunigern wie der Geforce2 MX gut spielbare Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie die Texturqualität im Grafik-Menü reduzieren. Zudem bietet das Menü „Erweitert" zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, um die Grafikkarte zu entlasten.

Über einen Schalter im Optionsmenü lässt sich die allgemeine Bildqualität (Sichtweite, Texturen, Modell-Details) in drei Stufen verändern (siehe Extrakasten). Der Soundstandard EAX stellte sich bei **Die Nacht des Raben** als Performance-Bremse heraus. Wenn Sie mit der Leistung Ihres Systems nicht zufrieden sind, sollten Sie unter „Audio Einstellungen" die Option „EAX" deaktivieren. Sofern Sie auf die atmosphärische Untermalung verzichten können, erreichen Sie durch das Abschalten der Musik ebenfalls einen kleinen Performance-Zuwachs. DANIEL MÖLLENDORF

DAS GRAFIKMENÜ VON DIE NACHT DES RABEN



1 Textur Details: Bestimmt die Auflösung der Texturen. Ein niedriger Wert sorgt auf langsameren Grafikkarten (Geforce2 MX) für mehr Geschwindigkeit

2 Modell Details: Reguliert den Detailgrad von Objekten. Der Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit ist jedoch nur gering.

3 Sichtweite: Diese Option bestimmt, ab welcher Entfernung die Landschaft durch Nebel verdeckt wird. Hat maßgeblichen Einfluss auf die Performance.

4 Sichtweite Objekte: Gibt an, auf welche Entfernung Objekte (Kisten, Figuren, Gräser etc.) dargestellt werden. Sollte dem Wert für die Sichtweite entsprechen.

DER PERFORMANCE / QUALITÄTS-REGLER IM BLICKPUNKT

Der Schalter Performance/Qualität bietet drei vorgefertigte Einstellungsmöglichkeiten, um die Grafikqualität an die Leistung Ihres Systems anzupassen. Wir haben ermittelt, mit welchen Rechnerkonfigurationen die unterschiedlichen Qualitäts-Einstellungen Sinn machen.



Ab einem System mit 1.333 MHz, 256 MByte RAM und Geforce2 Ti sollten Sie die Einstellung „hohe Performance" wählen. Auf langsameren Rechnern muss die Sichtweite manuell noch weiter heruntergeregelt werden.



Für die Einstellung „mittlere Qualität" sollte es schon mindestens ein 1.700 MHz starker Prozessor, 512 MByte Arbeitsspeicher und eine Geforce3 Ti-200 sein. Besonders der größere Speicher sorgt für einen besseren Spielfluss.

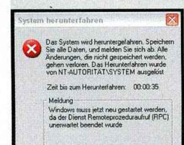


Ab 2.200 MHz und 1.024 MByte RAM können Sie „hohe Qualität" auswählen. Die Geforce3 Ti-200 reicht für diese Einstellung vollkommen aus. Schnellere Grafikkarten bewältigen problemlos Kantenglättung und anisotrope Filterung.

DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

1 PC startet ungefragt neu

Nach wenigen Minuten im Windows-Betrieb erscheint die Fehlermeldung: „Windows muss jetzt neu gestartet werden, da der Dienst Remoteprozeduraufruf (RPC) unerwartet beendet wurde."



Ihr Rechner ist Opfer des sehr weit verbreiteten Wurms W32-Blast geworden. Dieser macht sich eine Sicherheitslücke in Windows XP, Windows 2000 und Windows NT zunutze, um in das System einzudringen und die Datei mblast.exe zu installieren. Microsoft hat das Problem erkannt und einen Patch veröffentlicht (Webcode 22F8). Wählen Sie unter „Verfügbarkeit des Patches" die richtige Datei für Ihr Betriebssystem aus. Anschließend sollten Sie mit dem W32.Blaster.Worm Removal Tool von Symantec (Webcode 22F9) den Wurm sowie die entsprechenden Einträge in der Windows-Registry entfernen. (DM)

2 Grafikkarte als Spaßbremse

Ich habe einen aktuellen Rechner mit 2,6 GHz CPU, 512 MByte Speicher und eine Radeon 9000LE. Trotzdem ruckelt GTA Vice City stark.

Die Ursache für die schlechte Performance ist die Grafikkarte. Eine Radeon 9000LE ist für die meisten aktuellen 3D-Spiele nicht mehr ausreichend. Generell sollten Sie für Spiele die abgespeckten Versionen aktueller Beschleuniger wie beispielsweise die Radeon 9600LE oder die 9200SE meiden. (DM)

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

- Grafikkarten mit Nvidia- und Ati-Chips von Innovision, Sparkle und Guillemot
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher (DDR 333/400/466) von Corsair und Memory Solutions
- KT333-, KT400- sowie Nforce2-Mainboards von Epox, MSI und ASUS
- Audigy-Soundkarten von Creative
- Referenz-System für Notebook-Checks: Dell Inspiron 8200
- Referenz-System Bereich Komplett-PCs: Dell Dimension 8100

Tron 2.0

Um eine schnelle Grafikkarte kommen Sie bei Tron 2.0 nicht herum – es sei denn, Sie beachten unsere Tuning-Tipps.

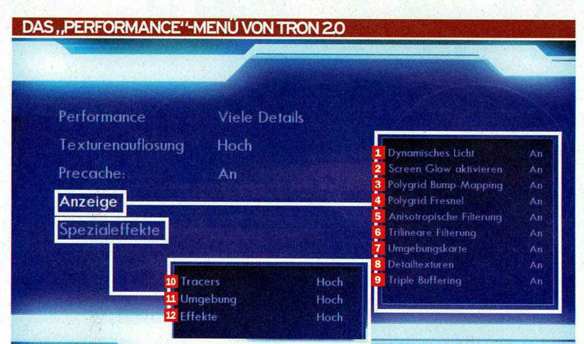
Das Spiel zum Kultfilm **Tron** hebt sich durch eine eigenwillige Optik mit grellen Neonfarben und abstrakten Figuren von der Masse der Action-Spiele ab. Trotz der sehr schlichten Level-Architektur sind die Hardware-Anforderungen alles andere als bescheiden. Um in der höchsten Detailstufe spielen zu können, benötigen Sie einen 1.800 MHz schnellen Prozessor, eine Geforce4 Ti-4200 oder Radeon 9600 Pro und 512 MByte Hauptspeicher. Mit 256 MByte RAM läuft Tron 2.0 zwar nicht langsamer, allerdings dauern die Ladezeiten wesentlich länger, da viele Daten in die lahme Auslagerungsdatei auf der Festplatte kopiert werden müssen statt in den schnellen Arbeitsspeicher.

Auch auf einem Mittelklasse-PC mit 1.000 MHz CPU, Geforce2 Ti und 256 MByte RAM lässt sich **Tron 2.0** dank einfacher Tuning-Handgriffe zur flüssigen Darstellung bewegen. Als größter Performance-Fresser stellt sich der atmosphärische Leucht-Effekt auf den Figuren und der Umgebung heraus. Um betagte Geforce2-Grafikkarten zu entlasten, schalten Sie die Einstellung „Screen Glow aktivieren" unter „Display" im „Performance"-Menü ab. Allerdings verliert das Spiel dadurch etwas von seinem besonderen Flair. Zusätzlich sollten Sie die Auflösung auf 800x600 herabsetzen. Dank dieser Einstellungen kamen wir mit dem Mittelklasse-Rechner auf gut spielbare 42 Bilder pro Sekunde (Fps).

Mit einer Geforce3-Ti-200-Grafikkarte konnten wir allein durch das Abschalten der Einstellung „Screen Glow aktivieren" die Leistung um 40 Prozent steigern. Bei reduzierter Textur-Qualität sieht **Tron 2.0** nur unwesentlich schlechter aus, allerdings beträgt der resultierende Performance-Gewinn weniger als ein Prozent. Daher lohnt sich die Maßnahme nicht. Auch auf die trilineare Texturfilterung sollten Sie nicht verzichten. Selbst auf einer Geforce2 Ti blieb die Spielgeschwindigkeit unverändert.

Lassen Sie sich nicht vom „The way it's meant to be played"-Logo verunsichern. Trotz der engen Zusammenarbeit von Nvidia und Monolith läuft das Spiel auch auf Radeon-Karten sehr gut und ohne Einschränkungen. Mit einer Radeon 9700 Pro erzielten wir beispielsweise satte 85 Fps bei 1.024x768 und maximalen Details. Selbst bei vierfacher Kantenglättung und vierfacher anisotroper Texturfilterung erreichte der Ati-Beschleuniger noch ausgezeichnete 65 Fps. DANIEL MÖLLENDORF

DAS „PERFORMANCE"-MENÜ VON TRON 2.0



1 **Dynamisches Licht:** Die Levels werden dynamisch ausgeleuchtet. Das sorgt nicht für Performance-Probleme. Deshalb: aktivieren.

2 **Screen Glow aktivieren:** Beeinflusst die Spielgeschwindigkeit am stärksten. Sie sollten dieses Feature erst ab einer Geforce4 Ti-4200 aktivieren.

3 **Polygrid Bump-Mapping:** Gaukelt einen Tiefeneffekt auf Texturen vor und lässt diese plastischer erscheinen.

4 **Polygrid Fresnel:** Lässt Reflexionen durch Lichtbeugung realistischer wirken.

5 **Anisotropische Filterung:** Stellt nach hinten geneigte Kanten schärfer dar. Diese Option sollten Sie manuell im Treibermenü einstellen.

6 **Trilineare Filterung:** Sorgt für weichere Übergänge zwischen weiter entfernten, unscharfen Texturen und nahen, detaillierten Texturen – unbedingt aktivieren.

7 **Umgebungskarte:** Objekte reflektieren die Levelumgebung – trägt zum atmosphärischen Tron-Look bei.

8 **Detailtexturen:** Blendet zusätzliche Details bei nahen Texturen ein. Schmälert die Performance nur geringfügig – aktiviert lassen.

9 **Triple Buffering:** Auch hier bringt das Abschalten keinen messbaren Geschwindigkeitsvorteil.

10 **Tracers:** Über diesen Schalter lässt sich die Darstellungsqualität der Waffen einstellen.

11 **Umgebung:** Verändert den Detailgrad der Umgebung in vier Stufen.

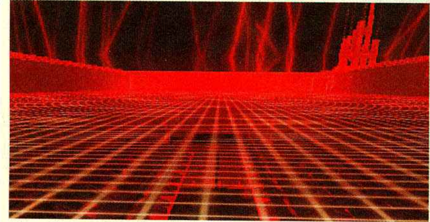
12 **Effekte:** Reguliert die Darstellungsqualität von Explosionen und Waffen-Effekten.

„Screen Glow aktivieren" an: Sowohl die Levels als auch die Figuren werden mit einem Leucht-Effekt überzogen. Dadurch gewinnt die kühle Neon-Optik von Tron 2.0 an Intensität.

„Screen Glow aktivieren" aus: Ohne Glüh-Effekt wirkt die Figur blasser. Die Performance steigt allerdings um bis zu 50 Prozent.



ANISOTROPER TEXTURFILTER



Ohne anisotropen Filter: Die Lightcycle-Arena wirkt auf Entfernung sehr verschwommen, zudem flackern die Texturen stark.



Mit 8X anisotropem Filter: Auch entfernte Texturen sind noch scharf gezeichnet und flackern nicht mehr.

Hardware-Hilfe

Welche Radeon passt zu mir?

Ich möchte mir eine neue Grafikkarte zulegen. Nachdem ich mich etwas umgeschaut habe, dachte ich daran, mir eine Ati Radeon 9800 Pro zuzulegen. Allerdings bin ich unschlüssig, ob ich die Version mit 128 MByte oder die mit 256 MByte kaufen soll. Was sind die genauen Unterschiede und wozu würden Sie mir raten? Bei welcher Grafikkarte bekomme ich das beste Preis-Leistungs-Verhältnis?

BANANA JOE

Die Radeon-9800-Pro-Karten mit 128 und 256 MByte Grafikspeicher unterscheiden sich nicht nur in der Speichermenge, sondern auch im Speichertakt. Die 256-MByte-Variante ist aber nur 10 MHz höher getaktet, so dass der Leistungsvorsprung in den meisten Spielen recht klein ausfällt. Da die 128-MByte-Version etwa 150 Euro günstiger ist, lohnen sich die 256-MByte-Platinen also nicht. Weitere Infos zum Thema finden Sie auch in unserer großen Grafikkarten-Marktübersicht in dieser Ausgabe.

Widerspenstiges DirectX 9

Sobald ich unter Windows XP versuche, DirectX 9 zu installieren, wird der Vorgang mit folgender Fehlermeldung abgebrochen: „Die zu installierende Software hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden." Gibt es eine Möglichkeit, um DX 9 trotzdem zu installieren? Liegt es daran, dass meine Geforce4 Ti-4200 nur DirectX 8 unterstützt?

HANS-DIETER RUNGE

Softwareseitig wird jede Grafikkarte von DirectX 9 unterstützt. In der Regel spricht man von „DirectX-9-Grafikkarten", wenn diese die speziellen Grafikprogramme von DirectX 9 (Pixel Shader 2.0 und Vertex Shader 2.0) in Hardware berechnen können. Ihre Geforce4 Ti-4200 (DirectX 8) arbeitet beispielsweise problemlos mit DirectX 9 zusammen, kann aber nichts mit Shadern auf Basis von Pixel Shader 2.0 und Vertex Shader 2.0 anfangen und muss daher auf andere Berechnungsmethoden ausweichen. Um das von Ihnen geschilderte Problem zu lösen, aktivieren Sie den so genannten „Kryptographiedienst" wie folgt: Klicken Sie auf „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste". Per Doppelklick auf den Eintrag „Kryptographiedienst" gelangen Sie in das entsprechende Eigenschaften-Menü. Dort wählen Sie unter „Starttyp" die Option „Automatisch" aus. Anschließend bestätigen Sie mit „Übernehmen" und schließen das Fenster. Nun starten Sie den Dienst über den entsprechenden Knopf (siehe Screenshot) und schon können Sie DirectX 9 installieren.

Das Rad neu erfunden?

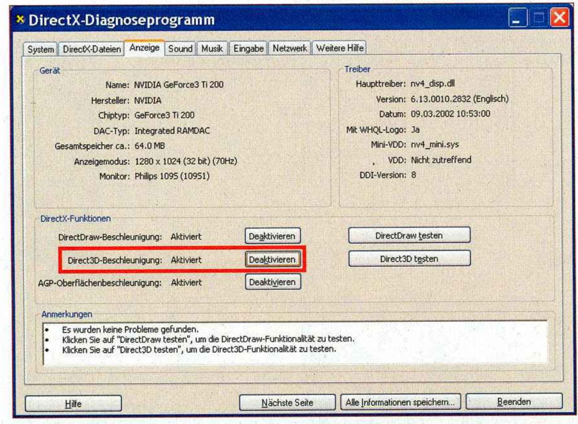
Meine edle Maus-Tastatur-Kombination Cordless Desktop MX von Logitech macht Ärger bei 3D-Spielen. Nachdem ich die Geräte mit der Treiber-CD installiert hatte, liefen beide vollkommen normal. Als ich aber Unreal 2 und Rainbow Six 3: Raven Shield ausprobierte, verweigerte das Scroll-Rad den Dienst. Mit meiner alten Maus hat das vorher aber geklappt – woran liegt das?

HENDRIK BACH

Nach Rücksprache mit dem Hersteller Logitech und eigenen Tests haben wir herausgefunden, dass die neuesten Treiber von der Logitech-Homepage (Mouseware 9.78) dieses Problem bei beiden Mäusen beheben. Die Treiber bekommen Sie auf der Webseite www.logitech.de. Zusätzlich müssen Sie aber unbedingt auch die aktuelle, auf derselben Seite befindliche Mouseware „Advance Version" herunterladen und ebenfalls installieren. Danach sollten Sie Ihr Mausrad ohne Einschränkung nutzen können. Falls es aber immer noch Probleme geben sollte, hilft nur der Betrieb mit Microsofts Standard-Treibern. Dazu deinstallieren Sie Logitechs Mouseware und starten Ihr Betriebssystem neu.

Hardwaretipps für Half-Life 2

Ich habe schon seit langem keinen Artikel über Grafikkarten mehr gelesen und keine Ahnung, zu welchem Mainboard die neuen Produkte passen. Noch besitze ich einen Athlon XP 1600+ mit einer Geforce2 MX-400, 256 MByte DDR-SDRAM und



TRICKREICH Um die DirectX-Fehlermeldung „HRESULT = 0x8876086a" zu vermeiden, deaktivieren Sie die Direct3D-Beschleunigung, schließen Sie das Programm und Aktivieren Sie es anschließend wieder.

DAS PROBLEM DES MONATS

Viele Leser haben uns Fragen zum Thema Dateiformate geschickt. Die wichtigsten beantworten wir Ihnen hier!

FAT oder NTFS – Welches Dateisystem ist leistungsstärker?

Ganz klar NTFS. Es ist FAT 32 in allen Punkten (Fragmentierung, Datensicherheit) überlegen. NTFS kann zudem Sicherheitsattribute verwalten – somit können Sie Ihre Daten vor Fremdzugriffen schützen.

Kann ich meine FAT-Platte nachträglich auf NTFS umstellen?

Ja, mithilfe des Convert-Befehls oder mit Tools wie Partition Magic. Dabei gibt es aber einen großen Nachteil: Die Leistung der Festplatte lässt merklich nach, weil die Daten stark fragmentiert werden.

Wie kompatibel ist NTFS?

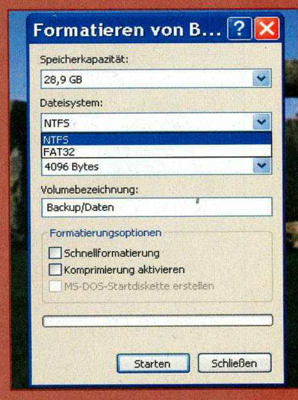
Grundsätzlich können Sie NTFS nur mit Windows 2000 und Windows XP nutzen. Es gibt aber auch Tools, mit denen Sie unter älteren Betriebssystemen zumindest die Daten einer NTFS-Partition auslesen können. Diese sind für Einsteiger aber nicht zu empfehlen.

Kann ich eine NTFS-Boot-Partition löschen, um auf Windows 98 zu wechseln?

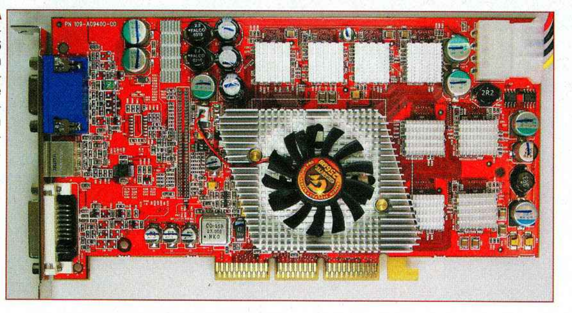
Natürlich – entweder mit dem Setup-Programm von Windows 2000/XP oder mit speziellen Tools wie Partition Magic.

Wenn ich die Konvertierung nutze, muss ich dann Angst um meine Daten haben?

Nein, alle unsere Konvertierungen verliefen ohne Datenverluste. Trotzdem empfehlen wir ein Backup vor der Konvertierung – denn bei derartigen Systemeingriffen sollten Sie grundsätzlich ein Backup in der Hinterhand haben.



QUAL DER WAHL Festplatten formatieren Sie unter Windows XP am besten mit dem NTFS-Dateiformat.



BIG MAMA Die Grafikkarten mit 256 MByte bringen für die meisten Spiele keine nennenswerten Geschwindigkeitsvorteile.

ein K7T266-Pro2-Mainboard. Ich will hauptsächlich für kommende Spiele wie Half-Life 2 aufrüsten. Bisher dachte ich an eine Geforce4 und weitere 512 MByte Hauptspeicher, aber ich weiß nicht genau, wofür ich mich entscheiden soll.

HENDRIK RISTHAUS

Wenn es Ihnen primär um die flüssige Darstellung von DirextX-9-Spielen wie *Half-Life 2* oder *Doom 3* geht, dann sollten Sie Ihr Geld mindestens in eine Radeon 9600 Pro investieren. Die billigen Geforce4-MX-Grafikkarten unterstützen beispielsweise lediglich DirectX-7-Befehle in Hardware und selbst eine Geforce4 Ti beherrscht nur DirectX-8-Effekte. Aber um *Half-Life 2* halbwegs flüssig zu spielen, brauchen Sie nicht nur mehr Hauptspeicher und eine bessere Grafikkarte. Auch der Prozessor sollte mindestens 2.500 MHz oder mehr unter der Haube haben. Die erste Präsentation des Spiels auf der E3-Messe wurde auf einem Pentium 4 mit 3.000 MHz und einer Ati Radeon 9800 Pro durchgeführt. Laut Valve wird es vor dem Spielestart noch ein kostenloses Benchmark-Programm geben, mit dem Sie herausfinden können, wie schnell *Half-Life 2* auf Ihrem PC wirklich läuft. Unser Tipp: Warten Sie mit dem Aufrüsten von CPU, Speicher und Grafikkarte bis zu diesem Zeitpunkt und investieren Sie erst dann Ihr Geld in neue Hardware.

DirectX **mag nicht**

Wir wollten gerne die Demo des Spieles Enclave (dt.) von der Heft-DVD der PC Games testen. Leider kommt beim Start immer folgende Fehlermeldung: „Die Datei nvdisp.drv ist nicht digital signiert", was bedeutet, dass sie nicht von den Microsoft Windows Hardware Quality Labs (WHQL) getestet wurde. Aktuelle Treiber, die für ein WHQL-Logo getestet wurden, sind nur für Windows Me, Windows 2000 und Windows XP verfügbar. Neue Windows-98-Treiber werden nicht mehr auf WHQL getestet. Direct3D 8 – Testergebnis: Abbruch in 5 (GetDeviceCaps): HRESULT = 0x8876086a (3D nicht verfügbar)." Wir verwenden noch Windows 98, was können wir tun?

ELFRIEDE LALLINGER

Um das Problem zu beheben, klicken Sie auf „Start" – „Ausführen", geben Sie dort „dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Enter. In dem nun erscheinenden Fenster wechseln Sie in die Registerkarte „Anzeige" und suchen unter der Rubrik „DirectX-Funktionen" den Eintrag „Direct3D-Beschleunigung". Rechts daneben befindet sich ein Schalter, mit dem Sie diese Option ausschalten. Schließen Sie das Programm. Danach starten Sie es erneut (wie beschrieben), um die „Direct3D-Beschleunigung" wieder einzuschalten. Anschließend sollte das Problem behoben sein.

Installationsfehler **bei Windows XP**

Ich habe kurz vor Ostern meinen PC aufgerüstet (Athlon 2400+, Geforce4 Ti-4200, 512 MByte RAM, MSI-KT4-Ultra-Hauptplatine) und bei der Gelegenheit gleich noch das Betriebssystem auf Windows XP aktualisiert. Seitdem funktionieren viele Installationen nicht mehr richtig. Sie werden oftmals mit einem Datei-Lesefehler abgebrochen (beispielsweise beim Entpacken von Archiven). Ich habe seitdem schon alles Mögliche probiert: Betriebssystem mehrfach gewechselt, BIOS-Update usw. Ich bin mir jedenfalls mittlerweile sicher, dass es kein softwareseitiges Problem ist. Woran kann es denn liegen?

DAVID WEBER

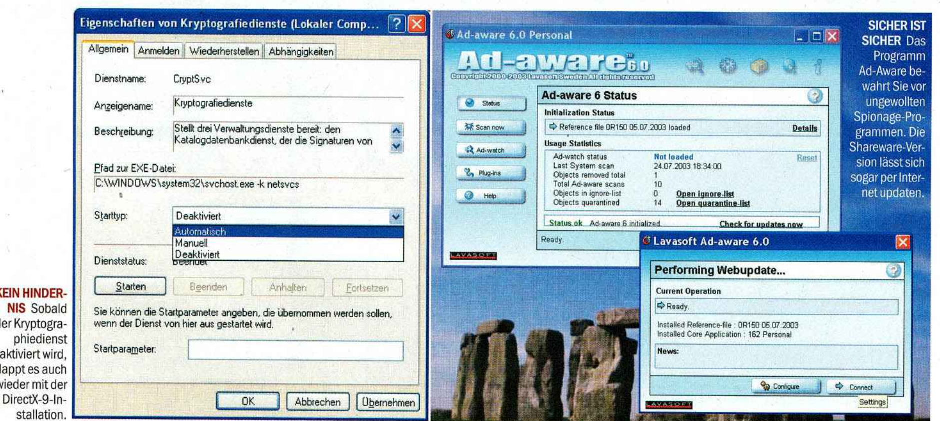
Windows XP ist ein sehr stabiles und funktionstüchtiges Betriebssystem – leider aber nicht immer, wenn es über eine betagte ältere Windows-Version installiert wird. Für Ihr Problem gibt es zwei mögliche Lösungen. Wenn Sie Probleme beim Entpacken von RAR-Dateien haben, kann es daran liegen, dass Sie eine alte Software verwenden. In dem Fall sollten Sie sich von www.winrar.de die aktuelle Version des Packprogramms herunterladen und installieren. Wenn dies immer noch nicht hilft, müssen Sie tatsächlich Ihre Festplatte formatieren und direkt Windows XP installieren. Den Update-Umweg über Windows 98 oder Windows Me sollten Sie unbedingt vermeiden. Ein Tipp noch: Nachdem Sie Ihren PC neu installiert haben, können Sie zum Beispiel mit dem Programm Norton Ghost (ca. 40 Euro) ein Backup Ihres gesamten PCs erstellen und bequem auf CD brennen. Auf diese Weise bleibt Ihnen bei schweren PC-Fehlern wenigstens die stundenlange Neuinstallation erspart.

Das **gefährliche Internet**

Aus mir unvorstellbarem Grund hat sich ein Programm namens Winnet auf meinem Computer installiert und wählt sich dauernd per 0190-Nummer (glaube ich) ins Internet ein. Ich habe schon versucht, das Programm zu deinstallieren. Das klappt aber nicht, da das Programm wohl die ganze Zeit verwendet wird. Dann drücke ich „Strg"+"Alt"+"Entf", um es zu schließen, aber es geht nicht. Ich kann so oft auf „Task beenden" klicken, wie ich will, es schließt sich trotzdem nicht. Außerdem tummeln sich viele unbekannte Hintergrundprogramme auf meinem PC: Ccaap, Rnaap, Winnet , Fasg, Stimon, Csinject und Comwiz. Was sind das für Programme und wieso sind die da?

MARIO GREIFENEDER

Offensichtlich haben sich Dialer-Programme und Spyware in Ihrem System eingenistet. Das sind Programme, die teure Internetverbindungen aufbauen und/oder Ihr Surfverhalten im Internet aufzeichnen und diese Informationen weitergeben. Um den Dialer loszuwerden, empfehlen wir Ihnen den PopUpKiller sowie DialerDetector 2.2.5. Beide Programme finden Sie auf der Webseite www.boesherz-online.de. Als sehr zuverlässig im Kampf gegen Spyware haben sich die beiden Programme Spybot (spybot.eon.net.au) und Ad-Aware (www.lavasoft.de) erwiesen.



KEIN HINDERNIS Sobald der Kryptografiedienst aktiviert wird, klappt es auch wieder mit der DirectX-9-Installation.

SICHER IST SICHER Das Programm Ad-Aware bewahrt Sie vor ungewollten Spionage-Programmen. Die Shareware-Version lässt sich sogar per Internet updaten.

B

Battlefield 1942
Secret Weapons of WW2

Der Kampf geht weiter! Neue Waffen und geheime Fahrzeuge sorgen für frischen Wind in dem beliebten Multiplayer-Spiel. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das virtuelle Schlachtfeld als Sieger verlassen.

Allgemeine Tipps:

Was soll ich spielen?

Als Sturmtruppler macht man selten was falsch. Es ist jedoch immens wichtig für das Team, dass man den Truppentyp wählt, der auch gebraucht wird. Ein Sanitäter kann beispielsweise einen Infanterieangriff unterstützen und durch seine Heilkräfte das Zünglein an der Waage sein, ohne auch nur einen einzigen Gegner auszuschalten. Ähnlich verhält es sich mit dem Ingenieur – eine gemeinhin unterschätzte Klasse. Dieser begabte Techniker kann schweres Kriegsgerät wieder instand setzen. Das Gewehr hat zwar eine geringe Schussfrequenz, ist aber auf enorme Distanz zielsicher. Die Minen machen das Terrain für gegnerische Fahrzeuge unpassierbar.

Flak

Nachdem Sie einen Stützpunkt eingenommen haben, gilt es, diesen vor Gegenangriffen zu sichern. Oftmals wird hierbei die Luftabwehr vernachlässigt. Achten Sie darauf, dass die Flak besetzt ist. Obwohl die neuen Flugzeuge schneller und besser bewaffnet sind, haben selbst Flieger-Asse gegen einen geübten Flakschützen nur wenig Chancen. Außerdem kann die Waffe auch gegen heranpreschende Fußtruppen und Panzerverbände eingesetzt werden.

Das Transportflugzeug

Eine wichtige Neuerung in der alliierten Luftwaffe ist das Transportflugzeug C-47. Hier finden neben dem Piloten vier Passagiere und ein Schütze Platz. Das MG taugt höchstens als verzweifelter Versuch, gegnerische Jäger vom Himmel zu holen. Viel wichtiger ist die Möglichkeit, mit der C-47 Luftlande-Operationen durchzuführen. Wenn Sie nun als Pilot in der Maschine sitzen, warten Sie unbedingt ab, bis sich die Plätze im Heck füllen. Halten Sie sich beim Flug ins Feindesland möglichst von der Flak fern. Als Pilot macht es Sinn, einen Funkspruch wie „Los" zu verwenden, um den Fallschirmspringern im Bauch des Fliegers zu signalisieren, dass sie abspringen sollen.

Schleichwege

Viele Wege führen zum Feind. Neben den offensichtlichen Straßen und Wegen gibt es oft Schleichwege, die meist nur zu Fuß gangbar sind. Suchen und nutzen Sie solche Pfade, um dem Gegner in den Rücken zu fallen oder gar eine Flagge weit hinter der Front zu erobern. Probieren Sie besonders an Hängen und Bergen aus, ob es einen Weg nach oben gibt – je schwieriger der Schleichpfad ist, desto weniger wird der Feind Sie dort vermuten.

Vorsicht! Minen!

Neuerdings werden alle Spieler eines Teams durch ein rotes Totenkopf-Symbol vor eigenen Minen gewarnt. Diese Vorsichtsmaßnahme funktioniert nur, wenn man auch tatsächlich in Gefahr ist, sprich: in einem Fahrzeug sitzt. Da Minen nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden, achten Sie unbedingt auf das Symbol – es kann Ihr Leben retten. Ingenieure bekommen die Warnung übrigens auch, wenn sie per pedes unterwegs sind.

Spaß mit Minen

Welcher Ingenieur kennt das nicht: Da hat man liebevoll Minen ausgelegt und keiner fährt drüber. Doof! Mit einem Trick können Sie aber jede Menge hochexplosiven Spaß haben: Legen Sie Minen doch einfach in oder auf Fahrzeuge. Das funktioniert dann wie eine Autobombe. Beim Einsteigen passiert noch nichts – aber sobald sich das Vehikel in Gang setzt, macht's „Bumm"!

Meiden Sie offensichtliche Wege

Auf den Hauptwegen ist die Gefahr groß, einem Scharfschützen direkt in die Arme zu laufen. Außerdem werden große Straßen gerne dazu benutzt, um Fahrzeuge an die Front zu bringen. Deshalb sind die Hauptstraßen sehr frequentiert und es ist fast unmöglich, sie unbemerkt zu benutzen. Schlagen Sie sich vielmehr durch die Büsche und behalten Sie die Wege im Auge. Auf diese Weise werden Sie seltener entdeckt und können den feindlichen Nachschub kontrollieren.

Fliegen will gelernt sein

Ein altes **Battlefield**-Problem wird mit **SWWW2** noch größer: Jeder meint, er sei der beste Pilot der Welt. Bei Düsenjets ist das noch schwerer als bei den alten Propeller-Maschinen. Leider können die meisten Möchtegern-Himmelsstürmer kaum geradeaus fliegen, geschweige denn mit Bomben etwas treffen. Wenn Sie selber keinen Joystick besitzen (ohne lassen sich die Flieger nur schlecht steuern), lassen Sie lieber Spieler fliegen, die wissen, was sie tun. Es bringt auch rein gar nichts, wenn zig Spieler am Rollfeld darauf warten, dass die Flugzeuge erscheinen. In der Zwischenzeit erobert der Gegner munter Flaggen!

Die richtige Kamera

In vielen Fahrzeugen ist es wegen des eingeschränkten Sichtfeldes schwierig, die Übersicht zu behalten. Mit den Tasten F9 bis F12 können Sie die Kamera verstellen und sicherstellen, dass Sie nicht verfolgt werden. Plötzlichen Fliegerattacken und Angriffen aus dem Hinterhalt kann auf diese Weise vorgebeugt werden.

Auf dem Bauch geht's auch

Es gibt eine besonders elegante Variante, steile Abhänge zu meistern – die Rutschpartie in der Bauchlage. Legen Sie sich vor den Abhang und robben Sie vorwärts, bis Sie ins Rutschen geraten. Wenn der Berg nicht allzu steil ist, verlieren Sie während der rasanten Talfahrt keine Lebensenergie. Mit diesem Trick können Sie dem Feind eine nette Überraschung bereiten und ihm in den Rücken fallen.



ÜBERRASCHUNG Legen Sie Minen auf oder in Fahrzeuge hinein. Der nächste Fahrer wird sich wundern.



RUTSCHPARTIE In der liegenden Position können Sie Abhänge hinunterrutschen, ohne sich zu verletzen.

Nagelneue **Waffen**

Fallschirmjägergewehr 42
Einheiten: Deutsche Sturmtruppen
Munition: 5 Magazine à 30 Schuss
Sehr schnelle Schussfrequenz und gute Genauigkeit zeichnen diese Neuentwicklung der deutschen Ingenieure aus. Der verursachte Schaden ist dagegen nur Mittelmaß.

Gewehr 43 ZF4
Einheiten: Deutsche Aufklärer (von der Karte abhängig)
Munition: 3 Magazine à 5 Schuss (ohne Absetzen)
Das Gewehr lässt schnelle Schussfolgen zu, ohne nach jedem Mal Feuern absetzen zu müssen. Die Durchschlagskraft könnte nichtsdestotrotz etwas höher ausfallen, bei nur fünf Patronen im Magazin muss man eben sehr gut treffen.

Mauser K98 mit Gewehrgranaten
Einheiten: Deutsche Ingenieure (von der Karte abhängig)
Munition: 6 Granaten
Maximale Reichweite: Anstellwinkel ca. 30 Grad. Granaten haben Zeitzünder.
Die vom Gewehr aus gestarteten Geschosse fliegen etwas weiter als die normalen Explosiveier. Hinsichtlich der Sprengkraft schenken sich die beiden Modelle dennoch nichts.

Deutsches Elitemesser oder Kommandomesser
Einheiten: Alle deutschen beziehungsweise britischen Einheiten (von der Karte abhängig)
Munition: 5 Stück
Etwas Geschick vorausgesetzt, erlegt diese lautlose Waffe einen Gegner schon bei einem Treffer von hinten – und auch bei Frontalattacken nagt sie heftig an der Gesundheit.

Bren LMG
Einheiten: Britische Sturmtruppen (von der Karte abhängig)
Munition: 5 Magazine à 30 Schuss
Das neue leichte Maschinengewehr ist allemal effektiver als die BAR. Wegen der hohen Feuerrate und des relativ großen Streufaktors ist diese Waffe optimal für nahe bis mittlere Distanzen geeignet.

Schrotflinte
Einheiten: Britischer Ingenieur (von der Karte abhängig)
Munition: 5 Magazine à 6 Schuss
Die Schrotflinte ist nur auf kurze Distanz wirkungsvoll. Da die meisten Szenarien sehr weitläufig sind, ist sie kaum zu gebrauchen.

Die neuen **Fahrzeuge**

Die Fahrzeuge der Alliierten



T95/T28 Super Heavy Tank
Die Kanone kann gegen die des Sturmtigers nicht anstinken. Dafür ist die Panzerung fast genauso dick, er fährt sich aber besser. Der Super Heavy Tank steht auch nicht so schnell wehrlos da: obendrauf ist ein zusätzliches Maschinengewehr montiert, mit dem Sie sich den Rücken freihalten können.



Sherman mit T-34 Calliope
Mit den Raketen auf dem Buckel schafft der kleine Panzer ganz schön was weg. Selbst für größere Vehikel kann eine Ladung der Explosivgeschosse zum Problem werden. Kleiner Schönheitsfehler: Der Sherman lässt sich mit Panzerfäusten oder Granaten schnell knacken.



F-85 Goblin
Als schneller, aber nicht gerade wendiger Abfangjäger eignet sich die Goblin vor allem für den Luftkampf. Wenn man damit Bodenziele attackiert, landet man meist Sekundenbruchteile später in der nächsten Landschaftserhebung. Die Bordkanonen sind nicht gerade stark, gegen Landeinheiten richten sie kaum Schaden an.



Armstrong Whitworth AW-52
Schwer von der Flak zu treffen und gut bestückt, gibt sich die flache Flunder die Ehre. Bei den Einheiten aufseiten der Achse sorgt sie für einiges Kopfzerbrechen und mildert schnell deren Überlegenheit gegenüber den eigenen Landungstruppen. Optimal, um feindliche Panzerverbände aufzumischen.



Commando Raft
Dem Gummiboot geht ziemlich schnell die Luft aus. Ein Magazin aus einer Pistole schickt es in die ewigen Fischgründe. Nutzen Sie den Geschwindigkeitsvorteil, um schnell Flaggen einzunehmen oder Trüppchen quer über die Karte zu verschieben. Durch das Bord-MG ist das Boot immerhin nicht ganz wehrlos.



LVT-2 Water Buffalo
Der Panzer ist mit immerhin zwei Maschinengewehren etwas wehrhafter als der deutsche Wasserwagen, transportiert bis zu fünf Soldaten und hält auch einiges mehr aus. Für den Kampf taugt er trotzdem nicht. Der Büffel ist langsamer und hat größere Probleme, an steilen Stellen an Land zu kommen.

Die Fahrzeuge der Achsenmächte



Schwimmwagen
Wesentlich flexibler einsetzbar und wendiger als das alte Kettenfahrzeug, macht das Amphibienfahrzeug richtig Laune. Es bringt so manchen Stoßtrupp hinter die feindlichen Linien und ist so immer für eine Überraschung gut. Die Insassen sitzen zudem nicht so extrem auf dem Präsentierteller wie auf dem Motorrad.



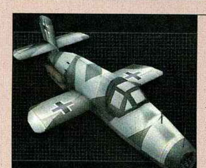
Horten HO 229
Ein gefährlicher Jäger, mit dem man der gegnerischen AW-52 Paroli bieten kann. Die Bewaffnung ist etwas zu schwach auf der Brust, um schwere Panzer zu knacken. Für andere Flugzeuge reicht's allemal, bei den Dogfights zählt ohnehin vor allem die Wendigkeit – und die ist exzellent. Mit dem MG lehrt er Bodentruppen das Fürchten.



Wasserfall-Rakete
Die Rakete ist eigentlich für den Einsatz gegen Luftziele gedacht, der eindrucksvolle Knall am Boden ist dennoch nicht zu verachten. Die Steuerung ist eine einzige Katastrophe, der enorme Wirkradius und die manuelle Sprengfunktion machen das teilweise wieder wett. Am effektivsten lässt sie sich einsetzen, wenn Sie die Rakete auf wichtige Positionen wie Brücken ausrichten und im entscheidenden Moment feuern.



Motorrad
Egal, auf welcher Seite Sie kämpfen, mit dieser Schüssel rödeln Sie im Sauseschritt durch die Prärie zum nächsten Einsatzort. In feindlichem Gebiet grenzt der Ritt allerdings an Selbstmord. Schon wenige Treffer langen, um den Bock in einen wahren Feuerstuhl zu verwandeln. Zudem sitzen Sie völlig ungeschützt im Sattel. Mit Beifahrer haben Sie wenigstens die Möglichkeit, sich mit dem Bord-MG gegen Soldaten zur Wehr zu setzen.



Natter
Die Schlange schwebt gemächlicher durch die Lüfte als das amerikanische Pendant und lässt sich wesentlich besser steuern. Für längere Flüge eignet sie sich aus zwei Gründen nicht: Erstens geht der Treibstoff rapide zur Neige und zweitens ist der Vogel nicht gerade üppig mit Raketengeschossen bestückt. Diese durchschlagen dafür aber auch dicke Panzerplatten.



Sturmtiger
Der dicke Koloss kommt nur langsam in Wallung, walzt dann aber alles platt. Er hat an der Front und den Seiten eine extrem dicke Panzerung, die nur hinten halbwegs zügig zu knacken ist. Das Geschütz entfaltet eine bombastische Wirkung, ist aber total unbeweglich. Die vorhandenen 15 Schuss Munition sind schnell verpulvert und eine Sekundärwaffe gibt es nicht.



Raketenrucksack
Der Flugkasten ist das richtige Equipment für Einzelkämpfer. Leider lässt er sich nicht mit anderen Waffen kombinieren. Dafür umgeht man jegliche Absperrung und kann sich zudem hoch oben auf Hausdächern an Stellen einnisten, die sonst keiner erreicht. Passen Sie auf, dass Ihnen nicht während des Fluges der Sprit ausgeht und Sie abstürzen.



Flakpanzer
Der Kübel taugt nicht nur gegen Flugzeuge, er lehrt mit seinem Geschützturm auch Fußtruppen, Transporter und leichte Panzer das Fürchten. Mit dem Maschinengewehr landen Sie jedoch höchstens Glückstreffer. Größtes Manko ist der Rundumschutz: Ein guter Scharfschütze kann den Kerl im Turm mit einem Treffer seines Postens entheben.

B

Adlernest

ALLGEMEINE TIPPS:

Die letzte Bastion der Wehrmacht wird angegriffen. Die Achse hat den Vorteil des Terrains. Zwei der drei anfänglichen Punkte liegen auf dem Berg. Gefährlich ist der Einstiegspunkt „Deutsches Haus" bei C-5 – dieser wird schnell überrannt. Wichtig: Alle Kontrollpunkte sind einnehmbar.

ALLIIERTE:

Ebene halten

Fixieren Sie sich nicht allzu sehr darauf, das Adlernest selbst einzunehmen. Versuchen Sie lieber, die Ebene zu kontrollieren und so schnell wie möglich den Punkt „Deutsches Haus" bei C-5 einzunehmen.

Bergwanderung

Wenn auch schwierig, so ist es trotzdem machbar, an der Wehrmacht vorbei ins Adlernest zu schlüpfen. Gehen Sie dafür vom „Deutschen Haus" (C-5) links Richtung Gipfel. Mit Glück sind Ihre Gegner genug abgelenkt und Sie können die Hauptbasis einnehmen oder wenigstens schweres Kriegsgerät stehlen, um dem Feind in den Rücken zu fallen.

ACHSENMÄCHTE:

Schleichattacke

Seien Sie wagemutig. Sie starten am Punkt direkt vor der Brücke (C-3) und springen sofort von der Brücke und bremsen den Sturz mit dem Fallschirm. Da sich die meisten Alliierten gen Hang bewegen, können Sie mit etwas Glück an den Angreifern vorbei bis zum östlichsten Punkt (Berchtesgaden) schleichen. Wenn zu viele Gegner auf der Straße unterwegs sind, bleiben Sie südlich vom Fluss und stoßen von Süden her in die Basis. Wenn Sie diesen Punkt einnehmen, haben Sie die Angreifer in der Zange.

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Ost (G-5):
1x Hanomag Sdkfz.251
3x Willys Overland Jeep MB
2x Sherman Tank mit T-34 Calliope
2x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
1x M4 Sherman

2. Einstiegspunkt Nord (F-4):
1x Harley-Davidson mit Beiwagen und MG

3. Einstiegspunkt West (D-5):
1x M3 Half-Track

ACHSENMÄCHTE

4. Einstiegspunkt Nord (C-3):
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x VW Typ 82 Kübelwagen
1x PzKfW Mk.IV Panzer

5. Einstiegspunkt Süd (C-5):
3x Hanomag Sdkfz.251
1x AT Kanone PAK 40

6. Einstiegspunkt West (B-4):
2x VW Typ 82 Kübelwagen
2x Sturmtiger
2x PzKfW Mk.IV Panzer
2x MG-Stellung

Die Gotenlinie



ALLGEMEINE TIPPS:

Bei dieser Frontalangriff-Karte müssen Sie zwei Eroberungspunkte einnehmen, um die Tickets der Feinde herabzählen zu lassen. Dreh- und Angelpunkt sind die Artillerie-Geschütze, die es einzunehmen und zu sichern gilt.

ALLIIERTE:

Schnelle Motorradtour

Schnappen Sie sich gleich nach Spielstart ein Motorrad und brettern Sie zum Eroberungspunkt Süd (C-5). Nachdem Sie die Flagge eingenommen haben, flitzen Sie über die Brücke und besetzen die Artillerie. Mit der dicken Kanone ist es kein Problem, den Ansturm aus dem Dorf (D-4) abzuwehren.

Hinterhältige Kletterpartie

Vom Eroberungspunkt Ost (F-5) aus können Sie den Berg östlich von Ihnen erklimmen. Oben angekommen, fallen Sie den verdutzten Krauts in den Rücken. Mit einem Sturmtiger halten Sie die Stellung.

ACHSENMÄCHTE:

Talfahrt

Vom Einstiegspunkt Ost (G-4) können Sie sich mit einem Panzer den Abhang zum Eroberungspunkt Ost (F-5) herunterrutschen lassen. Bis die Amis die Flagge erreicht haben, sind Sie mit Ihrem Stahlmonster schon längst in Stellung gegangen und wehren den Ansturm ab.

Flotte Artillerie

Klemmen Sie sich hinter die Artillerie-Kanone beim Einstiegspunkt Ost (G-4). Von hier aus haben Sie einen hervorragenden Überblick über das gesamte Tal und können die heranstürmenden Alliierten bereits zu Beginn gewaltig dezimieren.

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Süd (E-7):
2x Harley-Davidson mit Beiwagen und MG
1x Sherman Tank mit T-34 Calliope
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone

2. Eroberungspunkt Ost (F-5):
1x Sherman Tank mit T-34 Calliope
3x MG-Stellung

3. Eroberungspunkt Süd (C-5):
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
2x AT Kanone PAK 40

4. Eroberungspunkt Nord (D-4):
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
1x M4 Sherman
1x MG-Stellung

ACHSENMÄCHTE

2. Eroberungspunkt Ost (F-5):
1x PzKfW Mk.IV Panzer
3x MG-Stellung

3. Eroberungspunkt Süd (C-5):
1x Sturmtiger
2x AT Kanone PAK 40

4. Eroberungspunkt Nord (D-4):
1x PzKfW Mk.IV Panzer
1x Sturmtiger
1x MG-Stellung

5. Einstiegspunkt Ost (nicht einnehmbar, G-4):
1x PzKfW Mk.IV Panzer
2x Sturmtiger
1x AT Kanone PAK 40
1x Bunker mit Artillerie
1x MG-Stellung

Flugplatz Kbley

ALLGEMEINE TIPPS:

Die Alliierten müssen alle Flaggen erobern. Der Kernpunkt dieser Karte ist der Flughafen E-4, auf dem das eindeutig beste Material steht. Die Lufthoheit ist das Zünglein an der Waage.

ALLIIERTE:

Britisches Motocross

Zum Flugplatz gibt es lediglich zwei Schleichwege: E-5 und F-4. Es gibt jedoch einen „Hintereingang". Fahren Sie mit einem Motorrad zum Seiteneingang D-4. Benutzen Sie den Berg vor dem Tor als Sprungschanze. Mit genügend Anlauf fliegen Sie über den Zaun und landen auf dem Flughafengelände. Der verdutzte Gegner kann nur noch zusehen, wie Sie die Flagge erobern und die Verteidigungsanlagen einheimsen.

Kleiner Spaziergang

Es ist nahezu unmöglich, lebend durch das bewachte Gebiet südlich des Flughafens zu kommen. Nehmen Sie einfach einen Umweg. Vom Eroberungspunkt West (D-5) gehen Sie am Fluss entlang Richtung Osten, bis Sie die Brücke in F-4 erreichen. Von hier können Sie dem Gegner in den Rücken fallen.

ACHSENMÄCHTE:

Luftangriff

Mit den zwei Horton HO 229 können Sie den Briten zusetzen. Fliegen Sie nach Spielbeginn Richtung britische Basis und nehmen Sie die Brücke unter Beschuss, über die der Nachschub gen Flugplatz rollt.

Böse Mi(e)ne

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Ingenieurs und starten Sie am Einstiegspunkt West (D-5). Verminen Sie die Brücke. Jetzt schauen Sie zu, wie die britischen Einheiten in ihr Verderben laufen.

Alliierte | Achse | Eroberungspunkt | Sonstige

Alliierte

1. Einstiegspunkt Süd (D-6, Basis, nicht einnehmbar)
2x M3 Half-Track
3x Harley-Davidson
1x M4 Sherman
2x Flak, 1x PAK 40

2. Eroberungspunkt West (D-5):
1x Flak
2x Harley-Davidson

3. Eroberungspunkt Mitte (E-5):
1x Harley-Davidson
1x Rocket Pack (auf dem Dachboden des gelben Hauses)

4. Eroberungspunkt Ost (F-5):
1x Harley-Davidson, 1x Flak

5. Eroberungspunkt Nord (Basis E-4)
4x Motorrad mit Beiwagen
1x Hanomag Sdkfz.251
1x PzKfW Mk.IV Panzer
3x MG-Stellung
1x Flak
2x Horton HO 229
1x Reparatur Pad
2x Jet-Pack

Achsenmächte

2. Einstiegspunkt West (D-5):
1x Flak
2x Motorrad mit Beiwagen und MG

3. Einstiegspunkt Mitte (E-5):
1x Motorrad
1x Rocket Pack

4. Einstiegspunkt Ost (F-5):
1x Motorrad
1x Flak

5. Einstiegspunkt Nord (Flughafen, E-4)
4x Motorrad
1x Hanomag Sdkfz.251
1x PzKfW Mk.IV Panzer
3x MG-Stellung
1x Flak
2x Horton HO 229
1x Reparatur Pad
2x Jet-Pack

6. Bauernhof (C-3)
1x Hanomag Sdkfz.251

Hellendorn

ALLGEMEINE TIPPS:

Bei dieser heiklen Map kommt es auf Geschwindigkeit an. Sobald eine Partie mehr Stützpunkte hat, werden die Tickets der Kontrahenten herabgezählt. Der Schlüsselpunkt der Winterschlacht ist das anfangs neutrale Bergdorf, das es zu erobern und zu halten gilt.

ALLIIERTE:

Kleine Bergtour gefällig?

Südlich vom Einstiegspunkt C-2 gibt es eine Bergkette, die den Weg zum deutschen Lager versperrt. Mit ein wenig Übung ist es möglich, einen Panzer genau auf dem Bergkamm entlang und über den Pass zu führen. Die ahnungslosen Krauts können nur noch zusehen, wie ihr Nachschub in Flammen aufgeht. Übrigens: Von der deutschen Seite aus ist keine „Kletterpartie" möglich.

ACHSENMÄCHTE:

Jetzt fahr'n wir übern See ...

Mithilfe der großräumigen Schwimmwagen beim Einstiegspunkt (C-5) können Sie den Tommys eine tödliche Überraschung bereiten. Klemmen Sie einen Kollegen hinter das Bord-MG und dümpeln Sie über den See nördlich von Ihnen. Mit ziemlicher Sicherheit treffen Sie am anderen Ufer auf alliierte Truppen, die im Begriff sind, den Hügel zu erklimmen. Nachdem Sie den armen Burschen in den Rücken gefallen sind, nehmen Sie den feindlichen Stützpunkt C-2 ein. Mit der Goblin fliegen Sie zu den alliierten Basen E-1 oder F-2, je nachdem, welche schlechter bewacht ist. Der Vorteil ist auf Ihrer Seite!

Alliierte | Achse | Eroberungspunkt | Sonstige



1. Einstiegspunkt Nordwest (C-2)
2x M4 Sherman
1x Willys Overland Jeep
1x F-85 Goblin

2. Einstiegspunkt Nord (E-1)
2x MG-Stellung
1x LVT-2 Water Buffalo

3. Einstiegspunkt Nordwest (F-2)
3x MG-Stellung
2x M4 Sherman
1x Harley-Davidson
1x Willys Overland Jeep
1x LVT-2 Water Buffalo

4. Eroberungspunkt Mitte (D-3)
2x MG-Stellung
2x Rocket Pack

5. Eroberungspunkt Südost (F-5)
1x MG-Stellung
2x M4 Sherman
2x Willys Overland Jeep
1x F-85 Goblin

6. Eroberungspunkt Süd (C-7)
3x MG-Stellung
1x LVT-2 Water Buffalo

7. Eroberungspunkt Südwest (C-5)
1x MG-Stellung
1x Willys Overland Jeep
1x LVT-2 Water Buffalo
1x Harley-Davidson
1x M4 Sherman

Achsenmächte

1. Eroberungspunkt Nordwest (C-2)
2x PzKfW Mk.VI Tiger
1x Natter-Raketen-Flieger
1x Schwimmwagen

2. Eroberungspunkt Nord (E-1)
2x MG-Stellung
1x Schwimmwagen

3. Eroberngspunkt Nordwest (F-2)
3x MG-Stellung
2x Schwimmwagen
1x Flak-Panzer
1x Motorrad mit Beiwagen
1x PzKfW Mk.VI Tiger

4. Eroberungspunkt Mitte (D-3)
2x MG-Stellung
2x Rocket Pack

5. Einstiegspunkt Südost (F-5)
1x MG-Stellung
1x Natter-Raketen-Flieger
2x Schwimmwagen
2x PzKfW Mk.IV Panzer

6. Einstiegspunkt Süd (C-7)
3x MG-Stellung
1x Schwimmwagen

7. Einstiegspunkt Südwest (C-5)
1x MG-Stellung
2x Schwimmwagen
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x PzKfW Mk.IV Panzer
1x Flak-Panzer

Essen

KARTENTIPPS:
Dreh- und Angelpunkt der Essen-Karte ist die große Basis in B5, in der eine Rakete sowie zwei Sturmtiger stehen. Besonderheit in der Stadt sind die an mehreren Stellen vorhandenen Raketenrucksäcke, mit denen die Verteidigungslinien leicht zu umgehen sind.

ALLIIERTE:

Schlacht um die Panzerfabrik
Fallen Sie den Deutschen in den Rücken. Nehmen Sie primär die großen westlichen Fabrikhallen ein, um Ihren Gegnern keinen Nachschub an Sturmtigern mehr zu liefern. Gleichzeitig landen Sie an der Brücke, holen sich den Raketenrucksack und verschanzen sich auf den Dächern. Die Gegner haben keine Flugzeuge und können so lediglich mit den Rocket Packs über den Zaun gelangen.

ACHSENMÄCHTE:

Flugabwehr
Fangen Sie die Flugzeuge mithilfe der Flakpanzer und der Raketen ab. Stellen Sie einen Flakpanzer an den Brückenkopf, etwas abseits der Hauptstraße. So sind Sie schwerer zu treffen, haben aber einen guten Überblick über See und Luft. Haben Sie genug Männer, besetzen Sie die Flakstellungen am Rand der mittleren Insel.

Die Stadt abriegeln
Holen Sie sich die Rocket Packs aus den Wirtshäusern, so fällt diese Option für die Alliierten flach. Sichern Sie auf jeden Fall Ihre Fabrik gut ab. Da Sie keine Flugzeuge haben, müssen Sie wenigstens am Boden wehrhaft bleiben, was Ihnen mit zwei Sturmtigern und den anderen Panzern gegen die Alliierten bestimmt eindrucksvoll gelingt.

Alliierte

1. Einstiegspunkt (nicht einnehmbar, F-5)
1x Armstrong Whitworth AW-52
1x LVT-2 Water Buffalo
2x Spitfire Mk VB

2. Einstiegspunkt im Transporter (ohne Flagge)
Douglas C47 Dakota

Beim Rest der Punkte erscheint deutsches Equipment.

Achsenmächte

3. Einstiegspunkt (C-5)
1x Flakpanzer
1x Rocket Pack im Haus

4. Einstiegspunkt (C-5)
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x Panzer Mk. IV

5. Einstiegspunkt (C-4)
1x Motorrad
1x Rocket Pack

6. Einstiegspunkt (B-5)
2x Sturmtiger
1x Flakpanzer
1x Wasserfall Rakete
3x MG-Stellung
1x Rocket Pack

Neutral
Auf der mittleren Insel
4x Flak an den Ecken
2x MG-Stellung in der Mitte

Mimoyecques

KARTENTIPPS:
In diesem klassischen Sturmangriffs-Szenario müssen die Alliierten möglichst schnell Flaggen erobern, um nicht ständig Punkte zu verlieren. Die Briten haben die Lufthoheit, bei den Deutschen stehen jedoch genug Flakstellungen und schweres Gerät zur Verfügung, um den Angriff zu vereiteln.

ALLIIERTE:

Fallschirmjäger
Springen Sie über der südlichen Bunkeranlage ab und marschieren Sie weiter nach unten zum Flugplatz und graben Ihnen so die Luftunterstützung ab. Mit den dort installierten PAK 40 beharken Sie die Deutschen im Dorf von hinten. Die Stellung zu halten, ist kein Problem. Sie ist praktisch nur aus der Luft einnehmbar, die Deutschen haben aber nur noch ein Flugzeug an Punkt E-5.

Operation Sandstrand
Kommen Sie jetzt von der See her an die östliche Flagge. Dort steht ein wichtiger Flakpanzer, der Ihren Fliegern gefährlich werden kann, sowie der letzte gegnerische Flieger.

ACHSENMÄCHTE:

Frühe Luftabwehr
Nehmen Sie die heranfahrenden und -fliegenden Briten mit den Flakstellungen unter Beschuss. Versuchen Sie, diese gar nicht erst ins Landesinnere vordringen zu lassen.

Präventivschlag
Mit Ihren Fliegern beharken Sie primär den gegnerischen Flugplatz. Ein Abschuss des Bombers verschafft Ihnen jedes Mal ein Stückchen Zeit, die Landungsboote sind wesentlich langsamer und besser zu treffen.

Alliierte

1. Einstiegspunkt Nordost (Nicht einnehmbar, D-2)
1x Armstrong Whitworth AW-52
1x F-85 Goblin
2x MG-Stellung, 4x Flak
4x LCVP Higgins Boot

2. Eroberungspunkt
2x Harley-Davidson
1x Flak, 2x MG-Stellung

3. Eroberungspunkt
1x Motorrad
1x F-85 Goblin

4. Eroberungspunkt
2x Motorrad
1x T95/T28 Super Heavy Tank
1x MG-Stellung

5. Eroberungspunkt
1x F-85 Goblin
2x PAK 40
1x MG-Stellung, 2x Flak

6. Eroberungspunkt
1x Harley-Davidson
2x M4 Sherman
3x MG-Stellung, 1x Flak
1x Wasserfall-Rakete

Achsenmächte

2. Einstiegspunkt (D-5)
2x Motorrad mit Beiwagen und MG
2x MG-Stellung
1x Flak

3. Einstiegspunkt (E-5)
1x Horton HO 229
1x Flakpanzer
1x Motorrad mit Beiwagen und MG

4. Einstiegspunkt (D-6)
1x Sturmtiger
2x Motorrad mit Beiwagen und MG

5. Einstiegspunkt (D-6)
1x Horton HO 229

6. Einstiegspunkt (D-7)
1x Panzer Mk. IV
1x Flakpanzer
1x Motorrad mit Beiwagen und MG

Peenemünde

ALLGEMEINE TIPPS:

Ziel ist es, mehr Eroberungspunkte als der Gegner einzunehmen und zu halten. Sobald Sie zwei neutrale Stellungen eingenommen haben, werden die Tickets der Gegner heruntergezählt. Da die Verteidigungsanlagen der Stützpunkte sehr vielfältig sind, fällt es schwer, eine Flagge zurückzuerobern.

ALLIIERTE:

Kleine Bootstour

Am Einstiegspunkt Ost (F-2) befindet sich ein Schlauchboot. Begeben Sie sich in die nordöstliche Ecke der Insel, steigen Sie in den Wellenflitzer und setzen Sie zur Insel nördlich von Ihnen über. Nachdem Sie die Flagge (E-3) eingenommen haben, bleibt Ihnen genügend Zeit, die Stellung mit den vorhandenen Verteidigungsanlagen zu sichern. Ganz Findige schlüpfen in die Rolle eines Ingenieurs und verminen die Brücke. Damit wird dem kommenden Ansturm der Deutschen ein jähes Ende gesetzt.

ACHSENMÄCHTE:

Im Sturzflug nach Südosten

Schnappen Sie sich einen Natter-Raketen-Flieger und heizen Sie gen Eroberungspunkt Ost (E-5). Springen Sie über dem Stützpunkt ab (Fallschirm nicht vergessen) und nehmen Sie die Flagge ein. Mit dem vorhandenen Verteidigungsmaterial sichern Sie die Brücke ab.

Achtung, Tiefflieger

Der Großteil der US-Truppen macht sich gleich nach Beginn des Spiels nach Westen auf, um den Eroberungspunkt (D-6) einzunehmen. Fliegen Sie mit der Horton HO 229 vom Einstiegspunkt Nord (D-4) zur besagten Brücke und erledigen Sie sämtliche Amis. Nach getaner Arbeit flattern Sie zum Eroberungspunkt Mitte (D-6), springen ab und nehmen ihn ein. Dank des Sturmtigers ist es kein Problem, die Stellung so lange zu halten, bis Verstärkung eintrudelt.

Alliierte | Eroberungspunkt | Achse | Sonstige

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Ost (nicht einnehmbar) (F-6):
2x LVT-2 Water Buffalo
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
1x Sherman-Panzer mit T-34 Calliope
1x Harley-Davidson
2x Flak
1x Commando Raft

2. Eroberungspunkt Mitte (D-6)
1x Sherman-Panzer mit T-34 Calliope
1x Armstrong Whitworth AW-52
2x F-85 Goblin

3. Eroberungspunkt Ost (E-5)
1x Willys Overland Jeep
1x Sherman mit T-34 Calliope
1x Wasserfall-Rakete
1x Flak

4. Eroberungspunkt Nord (D-4)
Nichts

ACHSENMÄCHTE

2. Eroberungspunkt Mitte (D-6)
1x PzKfW Mk.VI Tiger

3. Eroberungspunkt Ost (E-5)
1x Flak
1x Schwimmwagen
1x Flakpanzer
1x Wasserfall-Rakete

4. Eroberungspunkt Nord (D-4)
1x Sturmtiger
1x Flakpanzer
1x PzKfW Mk.VI Tiger

5. Einstiegspunkt Nord (nicht einnehmbar) (D-4)
2x Flak
1x MG-Nest
2x Natter-Raketen-Flieger
1x Horton HO 229
1x Schwimmwagen
1x Motorrad mit Beiwagen und MG

Telemark Forschungslabor

ALLGEMEINE TIPPS:

Die Alliierten haben auf dieser Karte die Lufthoheit – deutsche Flieger gibt es nicht. Entscheidender Zankapfel ist die Insel in der Mitte des Flusses. Da es nur einen neutralen Punkt gibt, ist stets eine Partei im Vorteil.

ALLIIERTE:

Lufthoheit nutzen

Nutzen Sie Ihren Luftwaffen-Vorteil. Insbesondere direkt nach Spielstart können Sie ganz im Norden Truppen auf der anderen Flussseite absetzen. Die Achsenmächte haben dort keinen Stützpunkt und haben der Landung nichts entgegenzusetzen. Alternativ können Sie natürlich auch Soldaten zur Insel fliegen.

Brücken sichern

Passen Sie gut auf, dass sich nicht all Ihre Kameraden zur Insel aufmachen und am Ende die deutschen Panzer lustig über die Brücke kacheln. Achten Sie besonders auf die kleine Brücke im Süden. Diese ist nur von deutscher Seite aus verteidigt und wird vom Feind gerne als Angriffsroute gewählt.

ACHSENMÄCHTE:

Achtung! Fliegeralarm!

Auf dieser Karte entscheidet eine funktionierende Luftabwehr über Sieg oder Niederlage! Nutzen Sie unbedingt den Flakpanzer an der Forschungsstation.

Insel einnehmen

Die Insel ist gut zu verteidigen und hat Flak-Stellungen – ein Grund mehr, das Eiland sofort einzunehmen. Bedenken Sie: Es stehen nur zwei Amphibienfahrzeuge zur Verfügung. Achten Sie darauf, einen Kameraden mitzunehmen, um nicht alleine auf der Insel zu hocken.

Alliierte | Eroberungspunkt | Achse | Sonstige

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Nord (D-2):
1x Douglas C47 Dakota
2x Spitfire MK VB
2x Willys Overland Jeep MB
1x LVT-2 Water Buffalo
1x MG-Stellung

2. Einstiegspunkt Mitte (D-5):
1x M4 Sherman
1x Willys Overland Jeep MB
1x LVT-2 Water Buffalo
1x Commando Raft (Schlauchboot)

3. Einstiegspunkt Süd (D-6):
1x M4 Sherman
1x Willys Overland Jeep MB
1x Harley-Davidson
2x MG-Stellung

4. Eroberungspunkt (E-4):
1x LVT-2 Water Buffalo
1x Commando Raft (Schlauchboot)
1x Flak
1x MG

ACHSENMÄCHTE

4. Eroberungspunkt (E-4):
2x Schwimmwagen
1x Flak
1x MG-Stellung

5. Einstiegspunkt Mitte (F-6)
4x MG-Stellung
1x PzKfW Mk.IV Panzer
2x Flak
1x Bunker mit Artillerie
1x Schwimmwagen
1x Flakpanzer

6. Einstiegspunkt Nord (F-5):
2x PzKfW Mk.IV Panzer
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x Schwimmwagen

7. Einstiegspunkt West (D-6):
2x Motorrad
1x Schwimmwagen
1x MG-Stellung

Gothic 2 - Die Nacht des Raben

Irgendwie ist das schon dumm gelaufen: Da haben Sie sich durch Orks und Drachen gemeuchelt, doch jetzt müssen Sie wieder ganz von vorne anfangen, um Zugang zur neuesten Gothic-Welt zu haben. Doch keine Sorge, wir zeigen Ihnen, wie Sie es am besten anstellen.

Böses Erwachen





Wenn Sie sich gleich an die neuen Quests machen wollen und so schnell wie möglich die neue Welt betreten möchten, vergessen Sie's. Alle Monster sind laut Handbuchinformation jetzt etwas schwerer zu besiegen. Probieren Sie es ruhig mal aus: Recht früh im Spiel kommen Sie an eine Piraten-Quest heran, bei der Sie auf Schatzsuche gehen müssen. Versuchen Sie einmal, mit einem Charakter der Stufe 3 eine Horde Lurker zu besiegen oder gar ein Lager voller Banditen auszunehmen, die in unmittelbarer Nähe eines der Schatzpunkte lagern – keine Chance! Daher unser Ratschlag: Nehmen Sie es gelassen und zocken Sie **Gothic 2** erst einmal in alter Manier bis zum zweiten Kapitel durch, sprich, erledigen Sie so viele der alten Quests wie möglich und meucheln Sie die leichteren Monster, wo es nur geht. Leveln Sie den namenlosen Helden möglichst schnell über die Zehner-Hürde, um überhaupt eine Chance in der neuen Welt zu haben und vor allem, um stärkere Waffen effektiv einsetzen zu können. Falls Ihre **Gothic**-Erfahrung schon ein Weilchen her ist: **Auf unserer Heft-CD/DVD finden Sie die Komplettlösung des Hauptspiels als PDF-Datei, um Vergessenes wieder aufzufrischen.**

Kapitel 1

Déjà-vu

Der gleiche Start, ein etwas anderer Dialog. Xardas weiß die ersten Neuigkeiten zum Add-on. Nach der Plauderei mit dem alten Zauberzausel suchen Sie den Turm wie gewohnt ab. Es liegen jetzt mehr Gegenstände herum als im ursprünglichen Hauptspiel. Nehmen Sie auf jeden Fall die Steintafel mit und sprechen Sie den alten Dämonenbeschwörer darauf an. Jetzt kann das Abenteuer losgehen.

Ein neues Gesicht

Wenn Sie in Richtung Khorinis latschen, lagert ein neuer alter Bekannter im Durchgang: Cavalorn. Von ihm gibt's weitere Hinweise. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an, bevor Sie jedoch sofort das Banditennest ausräuchern, reden Sie mit der Banditenwache, um an den Steckbrief und die Dexter-Info zu gelangen. Wandern Sie lustig zu Maleth, dem Schafhirten, weiter und reden Sie über die Banditen. Danach kehren Sie zu Cavalorn zurück. Mit ihm an der Seite ist der Kampf ein Kinderspiel und Sie erhalten Erfahrungspunkte quasi umsonst. Plündern Sie die Leichen, bevor Cavalorn es tut.

Seeräuber in Sicht

Kurz vor Khorinis lungert ein augenbeklappter Seeräuber am Straßenrand herum. Sofern Sie dem ollen Seebären helfen wollen, geben Sie ihm am besten die Arbeitskleidung, die Sie von Bauer Lobart erwerben können. Wenn Sie sich jetzt fragen, wie Sie selber in die Stadt kommen sollen, kein Problem: Lester im Tal unterhalb von Xardas' Turm hat eine neue Variante parat. Sammeln Sie zehn gleiche Kräuter und geben Sie sich dann bei der Torwache als Kräutersammler für Constantino aus. Außerdem gibt es wie gewohnt den Händler auf der Bank vor Lobarts Anwesen, der einen Passierschein verkauft.

In Khorinis

Nachdem Paladin Lothar seinen üblichen Sermon abgelassen hat, gehen Sie gleich zu Vatras. Sprechen Sie ihn auf den Ring des Wassers an. Das dürfte der schnellste Weg sein, um an die neuen Gilden des Add-ons heranzukommen. Bringen Sie dann das Ornament zu Lares, der sich wie immer am Hafen befindet. Reden Sie ausgiebig mit dem alten Banditen. Er hat gute Tipps, was eine bessere Rüstung und Geld angeht, außerdem kann er Ihnen den Zugang zu einer der drei bekannten Fraktionen (Magier, Söldner, Miliz) vereinfachen. Fragen Sie ihn, was er im Hafen macht. Nach einiger Plauderei übergibt er Ihnen den Erkennungsring der Wassergemeinschaft. Streifen Sie das gute Stück sogleich über und gehen Sie auf den Markt, zu Händler Baltram. Baltram kann für Lares' Ablösung sorgen. Jetzt können Sie mit Lares losziehen, um das Ornament bei Saturas abzuliefern.

Die Sache mit den Steintafeln

Überall in der Spielwelt stoßen Sie auf Steintafeln, die Sie anfangs noch nicht entziffern können. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder bringen Sie die Tafeln immer zu Vatras, der sie Ihnen abnimmt und Sie dafür mit Tränken belohnt. Oder Sie behalten die Tafeln erst einmal, bis Sie die Sprache der Erbauer beherrschen, die Ihnen der Wassermagier Myxir beibringt. Wenn Sie nun eine Tafel lesen können, verbessert das Ihre Attribute dauerhaft.

Die Wassermagier

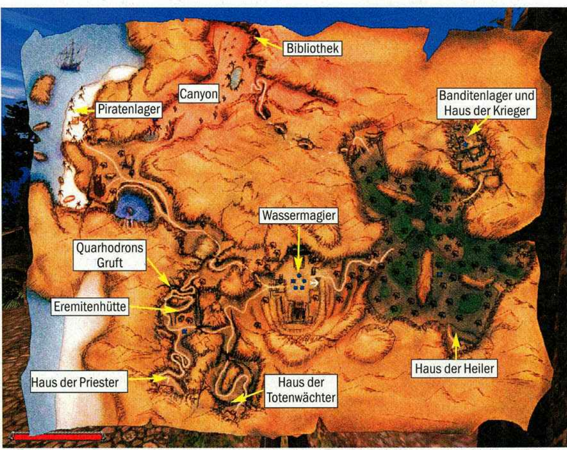
Direkt bei der Ausgrabungsstelle in der Nähe der Pyramide im Nordosten liegt unten links eine der Steintafeln. Achten Sie auf den Steinwächter am Boden und durchsuchen Sie die Überreste, um eine Steintafel zu finden. Bei Saturas finden Sie rechts an der Wand wieder eine Steintafel. Kehren Sie nach dem Gespräch mit Riordian nicht gleich wieder zu Saturas zurück, sondern erforschen Sie das Gewölbe, um mit den anderen Wassermagiern zu reden. Von Merdarion erhalten Sie beispielsweise einen Schlüssel für einen Teleportstein. Myxir ist wichtig, wenn Sie die fremde Sprache der Erbauer lernen wollen, um die verschiedenen Steintafeln lesen zu können. Im Becken bei Nefarius liegt eine Steintafel auf dem Boden. Wenn Sie den Auftrag von Nefarius bekommen haben, benutzen Sie den Teleporter. Vorsicht, er mündet in eine Höhle, in der sich sogleich ein Ork auf Sie stürzt. Wenn Sie in die Stadt zu Lares zurückkehren und ihn auf die Teleportsteine ansprechen, so erfahren Sie den Standort eines weiteren Teleporters.

Reisen mit Lares

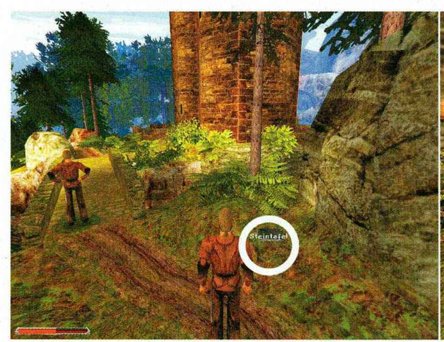
Wandern Sie danach mit Lares zu Onars Hof. Bei der Taverne Zur toten Harpie verlässt Sie Lares. Statten Sie der Kneipe (mit dem Wasserring am Finger) einen Besuch ab und reden Sie mit dem Wirt Orlan. Er gehört ebenfalls der Gemeinschaft an. Fragen Sie ihn nach dem Teleportstein. In der Höhle mit dem Teleporter befindet sich wieder eine Steintafel. Vor der Kneipe lungert übrigens der Pirat Greg herum, den Sie schon kennen. Zusammen mit ihm können Sie eine nahe gelegene Höhle plündern und auf weitere Schatzsuche gehen. Alle Schatzplätze sind im Journal recht gut beschrieben.

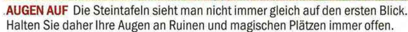
Die Vermissten

Schnüffeln Sie auch schon mal ausgiebig in Khorinis umher, um möglichst viel über die Vermissten zu erfahren. Fischhändler Halvor weiß ebenfalls einige Dinge über die Verschwundenen, durch ihn gelangen Sie zu Farim, den Fischer in der Nähe des Paladinschiffs. Labern Sie den Fischfänger an und schwimmen Sie anschließend nach Norden zu der kleinen Bucht. Sie sollten allerdings dabei schon eine Karte von Khorinis (gibt's bei Bharim im Hafenviertel) mit sich führen. Übrigens: Farims Probleme regelt der Miliz-Angehörige Martin, den Sie im Paladin-Lager am Kai finden. Reden Sie ausführlich mit Skip, er hat auch noch eine Extra-Quest für Sie parat. Auf dem Strandabschnitt finden Sie außerdem eine weitere Steintafel. Marschieren Sie anschließend zu Baltram und bieten Sie ihm einen Handel an. Noch einmal müssen Sie eine Paddeltour zu Skip unternehmen. Bei Tischler Thorben und im Bordell bekommen Sie weitere Informationshäppchen über die Vermissten. Die Info von Nadja erhalten Sie nur, wenn Sie vorher mit Borom reden und ihm die 50 Gold-



NEULAND Auch die neue Spielwelt ist nicht gerade klein geworden. Die wichtigsten Stellen für die Hauptstory finden Sie beschrieben. Darüber hinaus gibt es jedoch noch jede Menge mehr zu entdecken.





AUGEN AUF Die Steintafeln sieht man nicht immer gleich auf den ersten Blick. Halten Sie daher Ihre Augen an Ruinen und magischen Plätzen immer offen.



ZELTLAGER Elvrich ist noch etwas buggy: Wenn Sie ihm beim Kampf gegen die Banditen zu nahe kommen, greift er seinen Retter, also Sie, kurzerhand an.

stücke zahlen. Gehen Sie dann mit der Prostituierten nach oben und reden Sie VOR dem Vergnügen mit ihr. Schauen Sie auch mal bei Kardif vorbei. Handeln Sie ihn bezüglich seiner Informationsdienste auf sechs Goldstücke runter, das spart Ihnen bare Münze. Er weiß auch ein paar Einzelheiten über die Vermissten. Der nächste Stopp lautet Coragon. Der Kneipier der Unterstadt liefert ein weiteres Info-Häppchen, das Sie zum Händler Hakon auf dem Marktplatz führt. Verlassen Sie nun die Stadt durch das Osttor und wandern Sie den Weg zur Taverne Zur toten Harpie hoch. Hinter der Steinbrücke finden Sie einen neuen NPC, Erol, dem drei Steintafeln gestohlen wurden. Die lagernden Banditen finden Sie oben auf der Steinbrücke.

Ornamentsuche

Gehen Sie zurück nach Khorinis und treffen Sie sich wieder mit Lares. Lassen Sie sich von ihm in den östlichen Wald führen, alleine haben Sie dort als Anfänger keine Chance. Suchen Sie den Steinkreis genau ab, dort finden Sie drei Schalter. Wenn Sie alle drei gedrückt haben, erscheint ein gefährlicher Steinwächter, bei dem Ihnen Lares jedoch zur Seite steht. In den Überresten des Wächters finden Sie das gesuchte Ornamentstück. Das zweite Ornamentstück finden Sie beim Steinkreis auf dem Acker bei Sekobs Hof. Sollten Sie es alleine nicht mit dem Steinwächter aufnehmen können, locken Sie ihn zu den Söldnern an der Hütte am See. Suchen Sie nun den Steinkreis in der Nähe von Lobarts Hof auf. Cavalorn wartet dort schon auf Sie. Drücken Sie wieder die drei Schalter, allerdings gehen Sie hier leer aus. Das Ornament befindet sich in den Händen der Paladine.

Bürgerliches Leben

Sie kennen das Spiel schon von der Hauptstory: Sie müssen als Lehrling in Khorinis angenommen sein, um Zutritt zur Oberstadt und damit zu den Paladinen zu erhalten. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie bei Bosper, Harad oder Constantino in die Lehre gehen. Marschieren Sie als braver Bürger der Stadt schnurstracks ins obere Viertel und suchen Sie nach Fernando, dem Waffenhändler. Suchen Sie danach Vatras auf und reden Sie so lange mit ihm, bis er etwas über einen Waffenschmuggel erzählt.

Der Waffenhändler

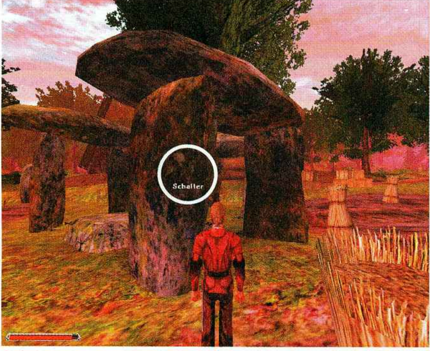
Danach suchen Sie Martin am Hafen auf. Der anschließende Kampf mit den Banditen ist nicht gerade leicht, da die Schurken in der Überzahl sind. Bei den Banditen finden Sie einen Degen, der mit einem F versehen ist. F wie Fernando – stellen Sie den Händler im oberen Viertel zur Rede. Martin benötigt allerdings noch einen Beweis. Den finden Sie, wenn Sie die Banditenlager ausräuchern, die sich unterhalb von Dexters Turm und hinter Sekobs Hof im Wald befinden. Machen Sie außerdem kurzen Prozess mit Dexter. Der Kampf wird Ihnen erleichtert, wenn Sie dem Piraten Greg zuvor geholfen haben: Er mischt die Banditen in Dexters Lager ordentlich auf. Bei dem Lager hinter Sekobs Hof liegt zwischen den Kisten versteckt ein Schreiben von Fernando. Lesen Sie es und eilen Sie zu Martin zurück. Berichten Sie Vatras von Ihrem Erfolg. Übrigens, wenn Sie Vatras eingehend um Hilfe bitten, wird er Ihnen das Erzamulett des Irrlichts übergeben, mit dem Sie Gegenstände aufstöbern können. Der Wassermagier Reordian kann das Amulett noch verbessern.

Fast am Ziel

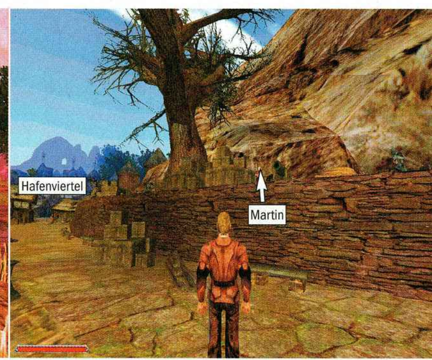
Unbedingt daran denken: Wenn Sie Dexter zu Boden gestreckt haben, nehmen Sie ihm die Befehle ab und lesen Sie diese auch, ansonsten wird eine Dialogoption bei Vatras nicht freigeschaltet. Jetzt fehlt Ihnen nur noch eine Kleinigkeit, um beim Ring des Wassers aufgenommen zu werden: Überbringen Sie Lord Hagen die Botschaft. Wie schon im Hauptprogramm müssen Sie dazu einer der drei Parteien in Khorinis angehören. Lares kann Ihnen jedoch bei der Aufnahme unter die Arme greifen.

Ich will zur Miliz

Lares schickt Sie zu Martin im Nachschublager der Paladine am Kai. Dieser bietet Ihnen einen Deal an. Schnappen Sie den Dieb, dann erhalten Sie ein Empfehlungsschreiben. Nehmen Sie also zur nächtlichen Zeit seinen Platz am Kai ein und warten Sie ab. Rengar wird bald auftauchen. Stellen Sie ihn zur Rede. Danach berichten Sie Martin in der Hafenkneipe

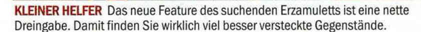


SUCHSPIEL Sie müssen schon genau hinsehen, um die kleinen Schalter an den Steinkreisen zu erkennen, mit denen Sie die Steinwächter „herbeirufen".



NEUZUGANG Falls Sie den neuen NPC Martin nicht finden, bitteschön, er steht oben auf dem Pier, direkt bei dem Kistenstapel.







KLEINER HELFER Das neue Feature des suchenden Erzamuletts ist eine nette Dreingabe. Damit finden Sie wirklich viel besser versteckte Gegenstände.

FREUNDSCHAFTSDIENST Die Freundschaft mit Alligator-Jack macht sich wirklich bezahlt, er verschafft Ihnen Erfahrungspunkte am Fließband.

G

von der Sache. Zur Belohnung gibt's den Empfehlungswisch, den Sie Lord Andre unter die Nase halten – und schon tragen Sie das schicke Rot-Muster der Miliz.

Ich bin doch eher eine Söldnerseele

Befolgen Sie Lares' Tipp und gehen Sie zu Onars Hof. Sprechen Sie bei Lee und Torloff vor und lassen Sie sich von Letzterem auf die Probe stellen. Danach reden Sie mit Cord, er wird Ihnen helfen. Alles, was dafür notwendig ist, ist eine Stippvisite bei Dexter. Wenn Sie diese Variante spielen möchten, müssen Sie das tun, bevor Sie Dexters Lager aufmischen. Reden Sie mit Ihrem alten Sträflingskumpel Dexter über die Vermissten. Wenn Ihr Charakter noch zu schwach ist, haben Sie keine Chance gegen Dexter. Erzählen Sie ihm von Greg, dem Seeräuber, dafür erhalten Sie 50 Erfahrungspunkte. In der Ruine nebenan finden Sie außen auf dem Steinboden eine Steintafel, ganz in der Nähe der Brückenwache eine weitere. Im Talkessel unterhalb von Bengars Hof stoßen Sie auf ein Banditenlager, in dem Elvrich festgehalten wird. Befreien Sie ihn. Seine Freundin Lucia beziehungsweise deren Abschiedsbrief finden Sie nördlich von Sekobs Hof im Wald bei den Banditen. Wenn Sie schließlich wieder zu Cord zurückkehren und ihm berichten, was Sie bei Dexter erfahren haben, hilft er Ihnen bei der Aufnahme.

Ich liebe den Hokuspokus

Steht Ihnen der Sinn danach, Magier zu werden, schickt Lares Sie zu Vatras. Der alte Wassermagier verweist Sie an den Feuermagier Daron, den Sie auf dem Marktplatz finden.

Kapitel 2

Der Ring des Wassers

Wenn Sie Ihre Audienz bei Lord Hagen hatten, kehren Sie zu Vatras zurück. Ihre Aufnahme im Ring wird in der Taverne Zur toten Harpie ordentlich begossen. Überbringen Sie danach den Wassermagiern die Ornamente und liefern Sie auch Vatras' Nachricht beim Feuermagier Isgaroth ab. Isgaroth finden Sie auf halbem Weg zwischen Taverne und Kloster. Spielen Sie danach noch einmal den Botenjungen und überbringen Sie Vatras die Botschaft. Mit dessen Brief kehren Sie zu Saturas zurück und endlich geht es durch das Portal in die neue Spielwelt. Der Aktivierungsmechanismus befindet sich übrigens – kaum sichtbar – links vom Portal.

Die Stadt der Erbauer

Neue Freunde

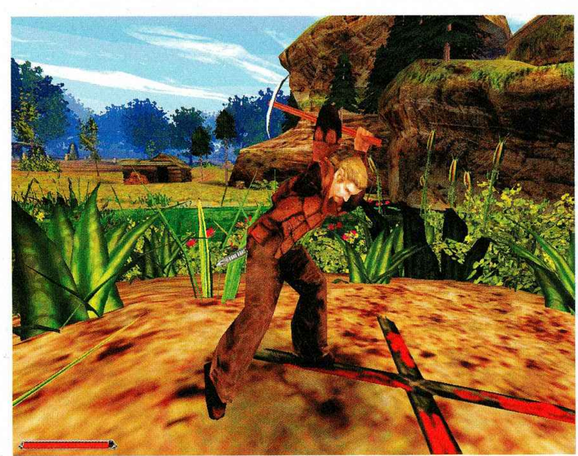
Erkunden Sie den Bau und sacken Sie die verstreuten Steintafeln ein. Sprechen Sie mit allen Magiern außerhalb der Ruine und machen Sie sich in Richtung des Piratenlagers (im Nordwesten) auf. Wenn Sie auf Alligator-Jack treffen, freunden Sie sich mit ihm an. Begleiten Sie ihn auf der Jagd und bringen Sie danach das Fleisch ins Piratenlager. Sagen Sie Henry am Eingang des Lagers, dass Jack Sie schickt – das verbilligt den Eintrittspreis ins Lager. Verpassen Sie auch nicht, mit Holzfäller Malcom auf dem Weg zum Piratenlager zu plaudern, das senkt den „Eintrittspreis" um weitere 100 Goldstücke. Nachdem Sie mit allen „Augenklappen" gequatscht haben, gehen Sie zum Canyon und in die dortige Mine. Buddeln Sie dort Francis' Schatz aus und nehmen Sie alles an sich. Erpressen Sie ihn damit, um von ihm Gregs Schlüssel zu erhalten. In der Hütte lassen Sie alles mitgehen. Greg wird Ihnen auflauern, wenn Sie die Hütte verlassen, und er ist nicht gerade gut auf Sie zu sprechen. Er erklärt Sie dennoch zum Piraten. Immer, wenn Sie im Piratenlager sind, sollten Sie diese Rüstung am Leib haben.

Banditenleben

Sie müssen an die Banditenrüstung herankommen – keine leichte Sache, da Sie im Canyon die gefährlichen Razors erledigen müssen. Nehmen Sie dafür möglichst viele Piraten mit, die Ihnen zur Seite stehen. Passen Sie aber bloß auf, im Kampf nicht versehentlich einen der „Holzbeinträger" zu treffen, sonst haben Sie die ganze Piratenmeute am Hals. Mit der Rüstung können Sie nun das Banditenlager im Osten, nördlich vom Sumpf, betreten. Allerdings müssen Sie bei den Wachposten einige Subquests erledigen, um vorgelassen zu werden. Alternativ können Sie die lästigen Störenfriede auch kurzerhand aus den Latschen kippen lassen, dann entgehen Ihnen allerdings Erfahrungspunkte.

Der Attentäter

Wenn Sie im Banditenlager Karriere machen wollen, reden Sie zuerst mit Esteban. Plaudern Sie anschließend mit dem Wirt Snaf und danach mit Lennar. Quetschen Sie danach Emilio aus. Lassen Sie sich nicht mit Senyan ein, das verschlechtert nur Ihre Chancen, den Attentäter zu finden. Sobald Sie Senyan umgenietet haben, reden Sie wieder mit Emilio. Er spuckt nach heftigem Zureden den Namen Huno aus. Knöpfen Sie sich den Schmied des Lagers vor. Leider reicht das noch nicht, um den Attentäter ausfindig zu machen. Nehmen Sie sich daher Hunos Gehilfen Paul gründlich vor. Sie



X-FAKTOR Nicht nur bei Gregs Schatzquest stoßen Sie auf die bunten X-Markierungen. Auch in der neuen Spielwelt gibt es jede Menge solcher Schatzstellen. Halten Sie also die Augen auf.



RATESPIEL Betätigen Sie die Schalter in der gezeigten Reihenfolge, um die Tür daneben zu öffnen. Bei Fehlern schießt eine tödliche Speerfalle hervor.



ZICK-ZACK Ein Tritt auf eine falsche Platte und Ihr Alter Ego fällt in eine äußerst ungesunde Fallgrube. Darum gilt: Besser der gezeigten Linie folgen.

müssen beharrlich nachbohren, bis er endlich mit den Infos rausrückt. Konfrontieren Sie danach erneut Huno. Bestehen Sie darauf, den Auftraggeber zu sprechen. Begeben Sie sich in die Kneipe zu Snaf und danach in den ersten Stock zu … na, das sehen Sie dann schon. Erledigen Sie daraufhin Esteban und berichten Sie Thorus von den Ereignissen. Der setzt Sie an Estebans Platz.

Die Minensklaven

Ihre erste Amtshandlung besteht darin, drei Buddler in die Mine zu schicken. Folgen Sie ihnen und betreten Sie die Mine. Räuchern Sie die Minecrawler aus, die einen Seitengang beherrschen. Berichten Sie der Wache von Ihrer Tat, die daraufhin Bloodwyn benachrichtigt. Sprechen Sie mit den anwesenden Sklaven und gehen Sie in die Höhle zurück, in der Sie die Minecrawler geplättet haben. Sie treffen dort auf Bloodwyn, den Sie nach kurzer Plauderei ins Jenseits befördern. Nehmen Sie ganz nach Highlander-Manier seinen Kopf und stiefeln damit zu Thorus. Er hilft Ihnen, die Sklaven zu befreien. Eilen Sie zum Tempel, um Raven zu schnappen, der verschwindet allerdings kurzerhand vor Ihren Augen.

Die Herrenhäuser der Erbauer

In der Halle der Weisheit müssen Sie einen Feuerteufel besiegen; vergessen Sie nicht, sich die Steintafeln aus der Truhe rechts davon zu holen. Folgen Sie dem Gang rechts, zwei Steinwächter und ein weiterer Feuerteufel warten dort auf Sie. Lesen Sie unbedingt die Inschrift am Pult. In der nächsten Kammer schmökern Sie an zwei weiteren Pulten, in der Truhe finden Sie wieder Steintafeln. Wiederholen Sie das Spielchen auch im linken Flügel, dort finden Sie außerdem eine gelbe Steintafel, die Saturas interessieren dürfte. Reisen Sie danach nach Süden zum Haus der Totenwächter. Dort finden Sie in der mittleren Truhe eine violette Steintafel. Gleich westlich davon befindet sich das Haus der Priester, bewacht von einer Horde Minecrawler. In der Truhe schlummert eine blaue Steintafel vor sich hin. Bleibt noch die Reise zum Haus der Heiler im Sumpf. Zerkloppen Sie die dortigen Steinwächter, einer davon besitzt einen Schlüssel für die Truhe in der Kammer. Holen Sie sich damit die grünen Steintafeln aus der Truhe.

Die Türformel

Von dem Wassermagier Myxir erfahren Sie, dass Sie einen Quarhodron beschwören sollen. Dazu müssen Sie allerdings die Sprache der Erbauer genügend gelernt haben. Die Stufe Sprache der Krieger reicht dafür völlig aus. Quarhodron wird dann ein Rätselspielchen mit Ihnen veranstalten. Die nötigen Informationen sollten Sie schon zuvor in der Bibliothek im Norden bei den Pulten gefunden haben. Sobald Sie die Infos beisammen haben, marschieren Sie zur Gruft Quarhodrons. Sie ist etwas versteckt im Westen der Insel, in der Nähe der Eremitenbehausung, zu finden. Die richtigen Antworten auf seine Fragen lauten: Die Totenwächter, Die Kriegerkaste, Die Priester, Die Kriegerkaste, Die Gelehrten, Die Heiler, Das kann ich gar nicht wissen.

Zielgerade

Nach dem Plausch mit Myxir und Saturas gehen Sie zum Haus der Krieger und öffnen die Tür, durch die Raven entkommen ist. Drehen Sie sich bei der Steinstatue nach links. An der Wand finden Sie fünf Schalter. Drücken Sie die Schalter links außen, rechts außen und in der Mitte. In der runden Kammer gehen Sie gleich die erste Abzweigung nach rechts weiter. Bei den Bodenplatten gehen Sie zunächst auf die rechte Platte, dann eine vor und zur linken Seite rüber. Jetzt geradeaus vor und durch den rechten Durchgang, dann haben Sie es geschafft. In der nächsten Kammer hilft Ihnen Rhademes weiter, wenn Sie ihn bitten, sich an die Fallenkonstruktion seines Vaters zu erinnern. Der richtige Schalter ist der unter der hinteren rechten Fackel. Erledigen Sie danach die sechs Steinwächter. Stellen Sie sich schließlich Raven. Nachdem Sie den Bösewicht entsorgt haben, drücken Sie den Schalter an der Steintür hinter dem Altar, an dem Raven kniete. Benutzen Sie den Teleporter und berichten Sie Thorus, dem Piraten Greg und Saturas von der Sache. Lassen Sie die Klaue Beliars weihen oder von Saturas vernichten. Im letzteren Fall erhalten Sie satte 2.000 Erfahrungspunkte extra. Damit haben Sie die Hauptstory des Add-ons gelöst.

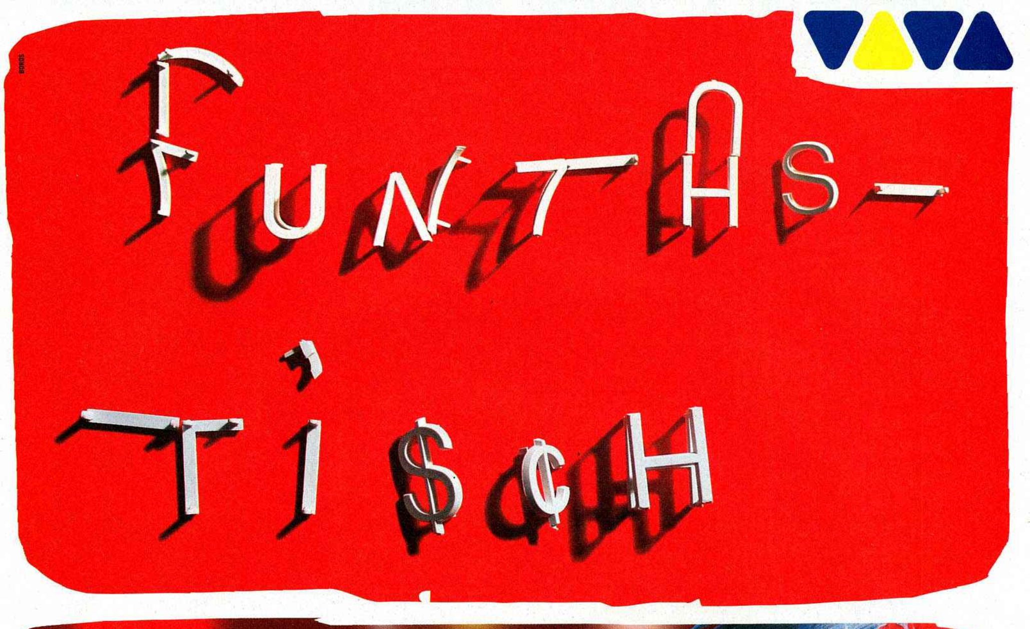
STEFAN WEISS



ABGEFACKELT Anstatt groß herumzuprobieren, welcher Schalter denn nun der richtige ist, werfen Sie doch lieber einen kurzen Blick auf den Screenshot.



ABKÜRZUNG Damit Sie nicht den ewig langen Weg durch die Kammern wieder zurück latschen müssen, gibts hinter der Geheimtür einen Teleporter für den Helden.



X – Die Serie
Die beste Anime-Serie aller Zeiten

Dienstag 22:30 Uhr
Donnerstag 17:15 Uhr
Sonntag 18:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE

Hellsing
Das düster-komische
Vampirjäger-Anime

Montag 22:30 Uhr
Freitag 22:00 Uhr
Samstag 00:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE

VIVA liebt Dich. www.viva.tv / AOL-Keyword: VIVA

Der Fluch der Karibik

Machen Sie sich einen Namen als Raubein in der Karibik. Es winken Ruhm, Reichtum und Ehre ebenso wie Totenkopfflaggen und nette Damen mit Taschentüchern. Wir wienern schon mal das Holzbein und wetzen den Krummsäbel, auf dass Sie auf den Brettern, die das Schiff bedeuten, nicht seekrank werden.

Wie scheffle ich Geld?

Versteckte Kostbarkeiten

In jeder Ortschaft gibt es dunkle Ecken, herumstehende Kisten und Fässer sowie Truhen, in denen auf offener Straße Reichtümer nur darauf warten, mitgenommen zu werden. Halten Sie die Augen offen und bedienen Sie sich nach Herzenslust. Gleiches gilt für unverschlossene Häuser, Visiten bei wichtigen Persönlichkeiten oder Scharmützel.

Handel treiben

Über Ihr Handelsbuch lassen sich bequem über die Import- und Exporttabellen gute Handelsmöglichkeiten ausmachen. Wenn Ihnen das nicht ausreicht, schleusen Sie verbotene Waren in den Hafen ein. Los werden Sie das Zeug bei einem zünftigen Rum in der Taverne – zu Sahnepreisen, versteht sich.

Aufträge annehmen

Die Wirte vermitteln Ihnen gerne Personen, die eine Reisemöglichkeit auf andere Inseln benötigen. Das ist je nach Passagier nicht immer ungefährlich, bringt aber zusätzlich Kohle und keinen großen Mehraufwand, schließlich gondeln Sie eh ständig durch die Gegend. Ähnliches geht auch mit Gütern. Für geringes Entgelt verschiffen Sie Ware für die Kaufleute.

Strategische Grundlagen

Seegefechte

Wenn Sie mit einem schwachen Schiff gegen mehrere Gegner bestehen müssen, gibt es zwei Taktiken, die Erfolg versprechen. Die sichere, jedoch langwierige Methode funktioniert folgendermaßen: Hauen Sie den Seeräubern Knüppel um die Ohren und gehen Sie auf Distanz. Fertigen Sie vorzugsweise das schnellste Schiff zuerst ab. Hängt die feindliche Takelage erst mal in Fetzen vom Mast, lassen Sie Ihre Geschütze Kanonenkugeln oder Bomben spucken. Die zweite Möglichkeit besteht darin, zügig eines der großen Schiffe zu kapern und die Mannschaft damit zu dezimieren. Bereiten Sie ihren Empfang mit ein paar Salven Schrot vor und übernehmen Sie anschließend den Kahn.

Landschlachten

An in Rudeln auftretenden, schlecht gesinnten Schergen können Sie sich die Zähne ausbeißen. Idealerweise locken Sie die Gegner auf einen schmalen Steg, in einen Durchgang oder zu einer Treppe. Von der Gruppe können nun maximal zwei Leute zur gleichen Zeit attackieren. Ihre Chancen auf einen Sieg steigen beträchtlich. Falls Sie einen Kameraden bei sich haben, ziehen Sie die Aufmerksamkeit auf sich – Ihr Kumpan nimmt Ihnen so vor seinem Ableben noch eine Menge Arbeit ab.

Der Karrierestart

Wie starte ich meine Piratenkarriere?

Erledigen Sie die vorgegebenen Aufgaben. In der Kneipe können Sie Ihr Startkapital mit Glücksspiel aufbessern, speichern Sie nur vorher ab. Auf dem Platz außerhalb finden Sie eines der überall versteckten Objekte unter dem Baum mit der Axt. Durchstöbern Sie die anderen Häuser, soweit sie offen sind. So kommen Sie in den Besitz der einen oder anderen brauchbaren Kleinigkeit. Mit dem überschüssigen Geld holen Sie sich lokal billige Ware wie zum Beispiel Sandelholz. Haben Sie noch etwas übrig, gehen Sie zu den kleinen Marktständen am Hafen. Dort finden Sie bestimmt eine effektivere Klinge, die aber im Regelfall nicht ganz billig ist.

In Redmond

Schippern Sie nach Norden. Im Rathaus von Redmond bringen Sie Ihr Anliegen vor. Stellen Sie sich samt Schiff unter die Herrschaft von Silehard. Von ihm bekommen Sie nun Ihre Aufträge. Als erste Amtshandlung laufen Sie nach Oxbay aus.

Der erste Auftrag

Wie stehle ich mich nach Greenford?

Diesmal legen Sie beim gegenüberliegenden Fort an, damit Sie nicht versenkt werden. Durch den Urwald schlagen Sie sich bis zur französischen Stadt durch. Sie können sich nicht verlaufen. Lesen Sie die Schilder am Wegesrand. Aber seien Sie gewarnt: Es lungern zwielichtige Wegelagerer am Straßenrand, spätestens wenn Sie falsch abbiegen. Überzeugen Sie die Stadtwachen von Ihrer Schlagfertigkeit und treten Sie ein.

Wie spioniere ich die Franzosen aus?

Barkeeper Everard Gordon kennt sich bestens aus. Schmieden Sie mit ihm den Plan, den französischen Hauptmann abzufüllen und auszuhorchen. Nachdem Sie die Informationen aus ihm herausgequetscht haben, machen Sie sich aus dem Staub. Bringen Sie Silehard die ausspionierten Informationen, er belohnt Sie mit 3.000 Goldstücken.

Wie versenke ich den Munitionstransport?

Kaum sind Sie in Falaise De Fleur angekommen, bietet Ihnen ein Matrose eine Stadtführung an. Fragen Sie ihn nach dem Kapitän des Militärschiffs. Wie Sie erfahren, hat dieser Quartier in der Taverne bezogen. Sie werden wohl oder übel Ihr sauer verdientes Gold gleich wieder los, wenn Sie das Geschäft friedlich über die Bühne bringen wollen. Alternativ machen Sie ihn nieder und lassen die Papiere vom Wirt übersetzen. Überzeugen Sie ihn mit ein paar wüsten Drohungen, so kommen Sie kostenlos zum selben Ergebnis. Legen Sie die Papiere beim Hafenmeister vor. Sein Haus finden Sie direkt am Hafen, es ist auf Pfählen errichtet. Erleichtern Sie ihn bei der Gelegenheit gleich um seine Schätze in der Truhe. Sie haben nun Befehl über die Eskorte für das Munitionsschiff. Damit wandelt sich der scheinbar unbezwingbare Transport zur leichten Beute. Entern Sie das Schiff auf hoher See und streichen Sie das Kopfgeld ein.

Silehards zweite Aufgabe

Das Schiff eskortieren

Den Informanten Wilfred treffen Sie am Hafen von Greenford. Gehen Sie zum linken der umgedrehten Ruderboote und suchen Sie. Dort liegen Wertsachen. Nach dem kleinen Plausch in der Kneipe segeln Sie zum Strand. Dort ertappt Sie eine Patrouille, die Sie ausschalten.

Wo finde ich Tobias?

Stehlen Sie sich nach Oxbay – im Wirtshaus sitzt Tobias. Verteidigen Sie sich gegen die

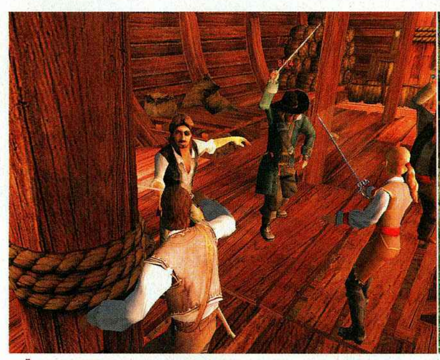
F



LOCHFRASS Wie ein Käfer auf dem Rücken dümpelt die Piratenflotte hilflos im Wasser. Ganz zu unserer Freude bringen die durchsiebten Segel keinen Vortrieb mehr.



RÜCKZUG Bei vielen Gegnern wird es brenzlig, wenn Sie mitten im Pulk stehen. Hier kann Ihnen keiner in den Rücken fallen und es greifen maximal zwei Schurken an.



PLÜNDERFAHRT In den Kampfpausen können Sie sich mit den versteckten Tränken aus den Laderäumen stärken und das ein oder andere Kleinod abstauben.



ZUTRITT VERBOTEN Die Wachen sind schwer auf Draht. Wollen Sie nicht mit der Tür ins Haus fallen, steigen Sie im Schutz der Nacht hinten durchs Fenster ein.

auftauchenden Soldaten und geben Sie Fersengeld. Nachdem Sie neue Instruktionen bekommen haben, treffen Sie sich mit dem französischen Kapitän in der Schenke. Tobias wartet direkt dahinter an der Mauer auf Sie. Letztendlich flüchten Sie alle zum Boot. Die Stadtwache am Tor entlarvt Sie. Ziehen Sie sich zügig zurück. Die Gefahr ist aber noch lange nicht gebannt, die ganze Flotte klebt Ihnen an den Fersen. Fahren Sie aufs offene Meer, um zu entkommen.

Nebenquests

Oweyns Truhe – Erster Teil

Vor der Taverne werden Sie prompt von zwei netten Herren abgefangen. Rücken Sie besser die Kiste raus, Sie können weder fliehen noch den finsteren Gestalten trotzen. Derzeit sind Sie erst einmal dazu verdonnert, auf weitere Befehle zu warten.

Oweyns Truhe – Zweiter Teil

Machen Sie einen Abstecher nach Oxbay, wenn Sie zwischendurch Luft haben. Oweyn rückt schnell mit der Wahrheit heraus. Der Mann, der ihm die Münzen verkauft hat, lebt in Falaise de Fleur. Der Experte Henry Peat wohnt auf der ersten Anhöhe rechts, wenn Sie vom Hafen aus die Stadt betreten. Vor dem Haus steht ein großer Karren. Der alte Mann erzählt Ihnen alles über das Schiff und den Fluch, schließlich war er früher selbst Mitglied der Mannschaft. Gehen Sie zum Hafen. Gordon Carpenter läuft Ihnen über den Weg und berichtet den neuesten Klatsch über die Black Pearl.

Das gewonnene Mädchen

Sind Sie den Glücksspielen in den Lokalen nicht abgeneigt, so kann es durchaus zu einem etwas kuriosen Spiel mit interessantem Gewinn kommen. Ein schräger Vogel bietet als Einsatz ein hübsches Mädchen namens Virginie an. Wenn Sie gewinnen, können Sie Virginie in Falaise de Fleur zu ihrem Geliebten bringen und freilassen. Als Dank werden Sie dem französischen Gouverneur vorgestellt und von ihm reich belohnt. Das bringt Ihnen auf jeden Fall Pluspunkte für Ihre Beziehungen zu den Franzosen.

Der Verräter

Wo finde ich Raoul Rheims?

Nach dem kurzen Geplänkel mit Ihrer alten Flamme und dem Aufenthalt im Gefängnis machen Sie sich zur Pirateninsel auf. Als Lebensversicherung können Sie den Wärter im Gefängnis für 1.500 Goldstücke pro Monat anheuern. Setzen Sie Kurs auf Quebredas Costillas. Im Dorf helfen Sie Artois Voysey aus der Patsche und nehmen seine Dienste als Navigator in Anspruch. Gehen Sie zur Wirtin und fragen Sie sie aus. Leider hat die Gute keine Ahnung, aber kaum verlassen Sie die Kaschemme, werden Sie durch einen vorbeikommenden Piraten erleuchtet. Zahlen Sie ihm 1.500 Gold oder segeln Sie gleich Richtung Conceicao.

Conceicao

Wie immer nerven Sie zuerst den Besitzer des örtlichen Etablissements. Außerhalb der Kneipe treffen Sie auf Gefolgschaft von Machado, dem Sie vorgeführt werden. Trotz seiner Warnungen pirschen Sie sich nachts an das Haus ran, wenn weniger Wachen auf den Beinen sind. Steigen Sie durch das Fenster ein oder bringen Sie die harte Tour. Sobald Sie die zwei Türsteher erledigt haben, betreten Sie das Haus. Es folgt ein erneuter Kampf, von Rheims fehlt aber jede Spur.

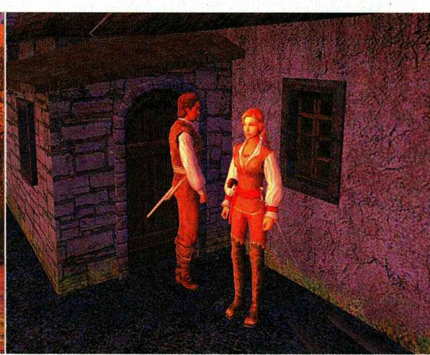
Nebenquest

Artois Voysey

Wenn Sie den armen Tropf vor dem sicheren Tod bewahrt haben, können Sie sich eine goldene Nase durch ihn verdienen. Der Wirt in Conceicao hilft Ihnen auch bezüglich Artois weiter. Sie finden seinen kalten Freund oben im Gästezimmer. Gehen Sie ruhigen Gewissens mit der Polizei, Sie haben nichts zu befürchten. Artois wird vor der Stadt von Piraten festgehalten, die Sie dorthin befördern, wo man die Radieschen von unten bewundert. Ihr Navigator erzählt Ihnen von einem

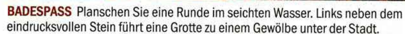


WIE IMMER Ein Wasserfall? Da muss es doch einen Geheimgang geben! Tatsächlich kommen Sie links durch Tropfsteinhöhlen zu einem Piratenschatz.



ÜBERRASCHUNG Hinter solch unscheinbaren Türen erstrecken sich endlose Katakomben. Der richtige Ort, um Monster zu jagen und Kleingeld zu finden.





BADESPASS Planschen Sie eine Runde im seichten Wasser. Links neben dem eindrucksvollen Stein führt eine Grotte zu einem Gewölbe unter der Stadt.



WACKELIG Wie der alte Erfinder das wohl immer schafft, sich sicher über die Planke zu schleppen, bleibt ein Rätsel. Hauptsache, Sie schaffen es unbeschadet.

Schatz in Douwesen unter dem Wasserfall. Die dortige Truhe holen Sie sich so: Links neben dem Wasser führt ein Gang in eine Tropfsteinhöhle. Sie wird durch eine Hand voll Skelette taff verteidigt. Am Strand schlagen Sie sich mit noch mehr Knochengerüsten herum. Der Aufwand lohnt sich: Sie erhalten eine vierläufige Pistole und 50.000 Goldstücke. Der Rückweg ist genauso beschwerlich, die modrigen Knaben scheinen wieder auferstanden zu sein. Dampfen Sie nach Redmond ab.

Laufbursche

Der Brief an Isenbrandt Jurksen

Auf nach Quebradas Costillas. Die Aufgabe ist sehr simpel. Den Anführer Jurksen finden Sie mitten in dem Dorf, das Sie zu Fuß durch den Urwald erreichen. Brief abliefern, nach Redmond zurück, fertig!

Die Kunstsammlung zurückbringen

Wie bekomme ich die Inkastatuen?

In Douwesen begeben Sie sich in die Trinkhalle. Der Wirt arrangiert ein Treffen mit einem Eingeweihten vor der Stadt. Geben Sie dem Piraten den Zaster und lassen Sie sich durch den Urwald geleiten. Alternativ beißen Sie sich auf eigene Faust durch: zweimal geradeaus, dann an der letzten Kreuzung links. Der Anführer fordert 10.000 harte Taler für die Statuetten. Geben Sie ihm das Geld. So vermeiden Sie unangenehme Komplikationen. Falls Sie ihn nämlich unter die Erde bringen, müssen Sie anschließend das Schiff kapern. Verlassen Sie das Dorf und gehen Sie links zum Strand, wo der Kahn vor Anker liegt. Die Wachen auszuschalten ist kein Problem. Mit der Beute eilen Sie zu Ihrem Auftraggeber zurück.

Der Verräter – Zweiter Teil

Der Gefangenentransport

Eine einfache Aufgabe. Machen Sie sich nach Greenford auf. Das Gefängnis ist ein unscheinbares Haus neben dem Händler, vor dessen Tür zwei Rotröcke Wache halten. Überreichen Sie das Dokument an den Aufseher, was Ihre Aufgabe schlagartig zunichte macht – der Gefangene ist offensichtlich gerade geflohen. Vor dem Gefängnis tobt der Mob. Retten Sie den alten Mann, er ist Ihnen später noch nützlich. Beim Leuchtturm treffen Sie auf Danielle, die Sie wieder auf die Spur von Rheims bringt. Silehard setzt Sie daraufhin wieder auf den Verräter an. Am Greenfordschen Leuchtturm verrät Danielle Ihnen den Standort des Piraten: Douwesen.

Die Jagd auf Rheims

Laufen Sie in den Hafen von Douwesen ein. Der Treffpunkt ist die Schenke. Sprechen Sie Rheims an. Im Busch gehen Sie wie befohlen geradeaus und dann links, so erreichen Sie die Behausung des Typen. Die bunte Zwischensequenz verschlägt Sie schließlich nach Isla Muelle.

Die Suche nach Danielle

Wie bekomme ich Zugang zur Bücherei?

In der Kirche treffen Sie auf Pater Domingues. Bitten Sie ihn, die Bücherei zu betreten. Als Gegenleistung erledigen Sie einen Auftrag. Wetzen Sie nach Conceicao. Ferro Cerezo gastiert in der Taverne an dem Tisch neben dem Eingang. Er händigt Ihnen die Papiere aus. Je nachdem wie zugkräftig Ihre Argumente waren, greift er Sie an, sobald Sie an Bord zurückgehen. Der Pater ist sichtlich erfreut über die Papiere und gewährt Ihnen alsdann Zugang.

Die Oxbay-Minen

Danielle hat offensichtlich ebenfalls die Bücherei konsultiert. Sie ist bereits nach Oxbay aufgebrochen. Parken Sie Ihre Nussschale am Leuchtturm. Gehen Sie zum Hauptmann der Mine in der Schlucht. Der braun gebrannte Kerl Leborio weiß Bescheid. Quetschen Sie ihn aus. Falls Sie ihn für 1.000 Goldstücke freikaufen, können Sie ihn anschließend anheuern. Er ist ein ehemaliger Kapitän und will 1.500 Münzen als Lohn. Kehren Sie nach Isla Muelle zurück.



GLANZPARADE Unser Navigator lässt sich mal wieder viel Zeit. Versuchen Sie, die modrigen Expiraten so lange bei Laune zu halten, bis er seinen Degen schwingt.



VERSTÄRKUNG Lassen Sie den Gentleman raushängen und gewähren Sie den anderen Vortritt. Vor allem Danielle ist – im Gegensatz zu Ihnen – nicht kleinzukriegen.

Isla Muelle

Der Tavernenbesitzer hat eben mit Danielle gesprochen, die gerade erst gegangen ist. Verlassen Sie die Kneipe. Auf der Straße werden Sie prompt von drei Männern attackiert. Strecken Sie die Banditen nieder, damit retten Sie Danielle. So löst sich Ihr Vertrag mit Silehard in Wohlgefallen auf. Gehen Sie in Redmond an Land. In Silehards Residenz räumen Sie die Truhe leer.

Silehard austricksen

Wie komme ich an die Statuette?

Schiffen Sie in die Grey-Rock-Bucht. Sabbeln Sie mit dem Wirt über Giraldo Figuiera. Der Anführer der Garnison besitzt die Goldfigur und arbeitet im Gefängnis. Behaupten Sie, Sie hätten Order, die Figur abzuholen. Wie immer ist Ihnen Ihr Widersacher einen Schritt voraus. Der Bluff fliegt auf, so dass Sie sich gegen die Aufseher zur Wehr setzen müssen.

Wie besiege ich die englische Fregatte?

Da Sie nicht direkt im Hafen angelegt haben, machen Sie sich quasi durch die Hintertür aus dem Staub. Andernfalls würden Sie von einem Schiff gestellt und gleichzeitig vom Fort heftig beschossen – eine tödliche Kombination. So segeln Sie um die Insel herum nach Südosten und kapern dort das Schiff oder versenken es. Der Kampf tobt zwar auf mehreren Decks, die Mannschaft ist aber nicht mal halb so stark wie auf einem Piratenschiff mit kampferprobter Besatzung. Wenn Sie am Leuchtturm landen, erzählt Clement Ihnen einen vom Pferd. Setzen Sie Segel, egal wohin. Sie gehen eh baden.

Die Reise nach Isla Muelle

Was mache ich nach dem Schiffbruch?

Sie werden am Strand angespült. Wandern Sie in die Piratenstadt um die Ecke. Beweisen Sie sich in der Kneipe Anacleto als würdig. Töten Sie Gervasion nicht, dann wird er Ihnen dienen – für schlappe 2.000 Münzen. Anacleto ist trotzdem nicht zufrieden. Schicken Sie ihn zu seiner letzten Ruhestätte. Sein Schiff samt Mannschaft gehört nun Ihnen. Leichte Beute! Auf der Isla Muelle vegetiert Ihre frühere Mannschaft vor sich hin. Zu allem Überfluss stoßen Sie wieder auf Danielle.

Wo finde ich Aurentius?

Legen Sie am Leuchtturm in Oxbay an. Betreten Sie den Turm. Sie werden von englischen Söldnern aufgegriffen. Mischen Sie die Leute auf. Gehen Sie die Treppen nach oben. Über eine schmale Planke balancieren Sie auf die Plattform an der Wand und lassen sich weiter nach unten fallen. So gelangen Sie an ein meisterliches Fernglas, das am Fenster liegt.

Die Schlacht um Greenford

Wie erledige ich das Fort?

Bevor Sie Greenford angreifen, können Sie die gegenüberliegende kleine Festung einnehmen. Das gibt viel Erfahrung und Kohle. Zwei bis drei Salven mit schwerem Geschütz reichen, um einmarschieren zu können. Damit verwirken Sie allerdings die Chance, dort für weitere Kämpfe Nachschub zu bekommen. Rüsten Sie sich aus, reparieren Sie gegebenenfalls Ihr Schiff und attackieren Sie das Fort. Nehmen Sie Kanonen mit größerer Reichweite, die Sie mit vielen, vielen Kanonenkugeln bestücken. Greifen Sie aus sicherer Entfernung an. Das dauert etwas, aber anders ist die Aufgabe kaum zu meistern. Im Innern plündern Sie nach jeder Kampfeinlage die Umgebung – dort liegen viel Schmuck und Heiltränke umher. Haben Sie es bis in die Stadt geschafft, stößt Danielles Trupp zu Ihnen. Zusammen befreien Sie den Erfinder aus seiner Zelle.

Wie wehre ich die englische Flotte ab?

Die Attacke ist sehr schwierig zu meistern. Das Fort leistet keinen großen Beitrag zum allgemeinen Kampfgeschehen. Am einfachsten ist es wohl noch, wenn Sie eines oder gleich mehrere der gegnerischen Kriegsschiffe ohne große Umschweife entern. Die großen Kampfpötte dümpeln reichlich plump übers Wasser. Dafür haben Sie mit 70 Kanonen mehr als genug Feuerkraft, um jedes andere Schiff zügig zu fluten.

Das magische Artefakt der Inkas

Die Reise nach Khael Roa

Vor der Bucht zum Eiland wartet Silehard mit einem riesigen Zerstörer darauf, dass Sie eintrudeln. Als Geleitschutz hat er drei Piratenschiffe um sich geschart. Füttern Sie erst mal die kleinen, flinken Schiffe mit Knüppeln ab. Kommt Ihnen keiner mehr hinterher, zerlöchern Sie genüsslich die Planken Ihrer Widersacher. Für echte Freibeuter bietet sich hier die einmalige Gelegenheit, das ultimative Schiff zu erbeuten – was allerdings sehr schwierig ist und eine gute Mannschaft erfordert. Nach getaner Arbeit machen Sie einen Strandspaziergang.

Wie finde ich durch den Tempel?

Das Innere des Tempels ist ein großes Labyrinth, in dem an jeder Ecke gemeine Skelette lungern. Der Weg ist durch seltsame Totenkopfsymbole markiert. Damit Sie nicht ewig umherirren, hier eine kleine Wegbeschreibung: Nehmen Sie die Stufen hinauf in den ersten Raum. Links sehen Sie zwei Gänge, von denen Sie sich den linken aussuchen. Schlappen Sie schnurstracks geradeaus. Ignorieren Sie die zwei Abzweigungen. Sie betreten einen Raum mit Säulen und drei Korridoren. Gehen Sie erneut links und die nächste rechts.

Das zweite Labyrinth

Marschieren Sie geradeaus und biegen Sie rechts ab. An der Mauer geht es links herum. Folgen Sie dem Weg, der einen 180-Grad-Bogen beschreibt. Bei der nächsten Gelegenheit geht's zweimal rechts. Betreten Sie den großen Raum mit den Palmwedeln auf dem Boden. In der Mitte ist eine Platte in den Boden eingelassen, auf die Sie Ihre mystische Statue stellen. Sie setzen so den uralten Türmechanismus in Gang. Verlassen Sie den Raum auf der gerade geöffneten Seite.

Das Innere des Tempels

Ihre Gefährten haben den Trip offensichtlich unbeschadet überstanden. Am anderen Ende der Halle stellen Sie sich in das grün glühende Etwas im rechten Korridor. Die Funktion des rosa Kraftfelds im anderen Gang besteht lediglich darin, Wachen herbeizurufen. Im riesigen Saal begeben Sie sich über die Galerie und die Stufen hinunter zum roten Portal. Sie landen in der anderen Ecke des Raums. Benutzen Sie den riesigen Holzbalken als Brücke und schlüpfen Sie durch das mittlere Tor.

Die finale Schlacht

Wie besiege ich die Black Pearl?

Sie kommen nicht um ein Duell mit dem Geisterschiff herum, da Sie die Black Pearl nicht entern können. Als Trumpf im Kampf gegen die Untoten aktivieren Sie das neu errungene Artefakt. Damit fügen Sie den wandelnden Leichen größeren Schaden zu.

ANSGAR STEIDLE



URLAUB? So idyllisch das Bild auch aussieht, das Fort macht mächtig Stunk. Suchen Sie sich einen Platz neben dem Felsen, so schießt nur der Turm links auf Sie.



DURCHBRUCH Das Artefakt spendiert Ihnen auf Deck eine nette Beleuchtung und den Kanonen eine Extraportion Pulver. Die Black Pearl ist trotzdem eine harte Nuss.

Tron 2.0

Als Kevin Flynn im Jahr 1982 dem Master-Control-Programm seinen Diskus um die Ohren pfefferte, ahnte er nicht, wie lange sich der Konflikt noch hinziehen sollte. Über 20 Jahre später müssen Sie als Jet Bradley in das bekannteste Netzwerk der Welt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in den ausladenden Computerarealen überleben.

Allgemeine Tipps

Die Eingewöhnungsphase

Nachdem Sie die Einführungsdialoge hinter sich haben, führt Sie das Byte zum Kampftraining. Bevor Sie das Plateau betreten, speichern Sie ab. Wiederholen Sie das Trainingsduell so lange, bis Sie Ihre Disk millimetergenau zwischen den Zähnen des Gegners parken können.

Speichern

Eine der wichtigsten Funktionen des Spiels ist die Speicherfunktion (F5-Taste). Da es selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad mehr als happig zugeht, empfiehlt es sich, das Spiel nach jedem eliminierten Gegner beziehungsweise jeder gemeisterten Jump&Run-Passage zu sichern. Bei den Auseinandersetzungen mit den Level-Endgegnern raten wir, während der Kampfhandlung abzuspeichern.

Die feindlichen Programme:

Es gibt zwei Feindeslager. Zum einen die Schergen von Thorne, dem Sicherheitschef von fCon, zum anderen die normalen Abwehrroutinen des Netzwerks, angeführt von Kernel.

Die Truppen von Thorne



Z-Lots
Nehmen Sie sich besonders vor den fiesen Viren in Acht. Mit ihren Ballattacken verseuchen sie im Nu Ihr gesamtes System. Falls möglich, schlagen Sie die fehlgeleiteten Programme mit ihren eigenen Waffen: infizierten Bällen. Da Z-Lots immer im Rudel auftreten, ist es nahezu unmöglich, nicht von ihnen getroffen zu werden. Ein Volltreffer hat immer eine Virusattacke zur Folge. Aus diesem Grund müssen Sie unbedingt einen aktiven Virenschild in Ihre Subroutinen installieren.
Waffe: Balls
Lebensenergie: maximal 150



Rector Scripts
Bei ihnen handelt es sich um die Gruppenführer der Z-Lots. Sie sind äußerst robust und verfügen mit ihren breit gefächerten Virenblitzen über eine sehr unangenehme Waffe. Nutzen Sie die Trägheit der Scripts aus, indem Sie um sie herumlaufen und sie gleichzeitig attackieren. Witzigerweise reagieren die Rector Scripts auch auf normale Programme, ja sogar auf ICPs allergisch. Wenn sich ICPs in Ihrer Nähe befinden, lassen Sie diesen den Vortritt. Die ICPs können die Scripts zwar nicht löschen, aber gewaltig schwächen. Den angeschlagenen Gegner schicken Sie mit ein paar gezielten Diskus-Würfen zurück ins Pixelnirwana.
Waffe: Ball-Blitze
Lebensenergie: maximal 300



Thorne
Der Sicherheitschef von fCon hat sich digitalisieren lassen und sorgt im Netzwerk höchstpersönlich für Ordnung. Das völlig mutierte Programm hält Sie in einigen Levels schwer in Atem. Den mächtigen Viren-Geschossen können Sie relativ einfach ausweichen. Das sollten Sie auch, denn ein einziger Treffer reicht, um aus Ihrem System eine blühende Virenkolonie zu zaubern. Bleiben Sie ständig in Bewegung und füttern Sie Thorne mit allem, was Ihr Waffenarsenal hergibt. Da er sich kaum bewegt, ist es relativ einfach, seine Rübe zu treffen.
Waffe: Ball-Blitze
Lebensenergie: unterschiedlich

Die Armee von Kernel



Sucher
Die kleinen Wachdroiden verfügen zwar nur über einen mittelmäßigen Laser, sind wegen ihrer geringen Größe allerdings sehr schwer auszumachen. Wenn sich einer der kleinen Nervzwerge in Ihrer Nähe befindet, können Sie ihn durch ein Störgeräusch orten und umgehen. Sucher folgen immer einer bestimmten Route, ohne jemals die Richtung zu wechseln. Warten Sie in einem Versteck, bis der Roboter an Ihnen vorübergeflogen ist. Sollten Sie von einem Sucher entdeckt werden, kauern Sie sich hinter eine Deckung. Der Droide versucht, Sie mit Laserslaven festzunageln. Komischerweise hört er damit auf, sobald Sie sich ein Stückchen bewegen.
Waffe: Präzisions-Laser
Lebensenergie: keine (ein Treffer reicht aus)



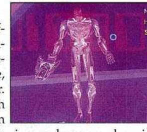
Intrusion Countermeasure Programs (ICPs)
Diese angriffslustigen Gesellen sind die Wächter des Netzwerkes. Sie überwachen die Datenverarbeitung und kontrollieren die harmlosen Arbeitsprogramme. Ihr Kampfverhalten ist mannigfaltig. Einige rennen los, um Hilfe zu holen, während andere sofort angreifen. Normale ICPs wehren sich mit dem Diskus. Wenn Sie das Geschoss des ICPs parieren, ist dieser für einige Sekunden wehrlos. Nutzen Sie diese Zeit, um das Programm zu löschen.
Waffe: Diskus
Rüstung: maximal 260
Lebensenergie: 100 bis 200



Höhere Intrusion Countermeasure Programs (ICPs)
Wenn es einem ICP gelingt, ein Wachsignal zu aktivieren, erscheinen die höheren ICPs. Sie sind oftmals mit einem Schild ausgerüstet und verfügen über eine Suffusions-Subroutine. Bleiben Sie diesen Cracks vom Leibe und erledigen Sie sie aus der Distanz. Zielen Sie auf ungeschützte Körperteile oder versuchen Sie, einen Abpraller anzubringen.
Waffe: Primitstab mit Suffusions-Subroutine
Rüstung: maximal 560
Lebensenergie: 100 bis 200



Ressourcenfresser
Sie bewachen die Hochsicherheitsgebiete und attackieren alles, was ihnen zu nahe kommt. Die weiter entwickelte Suffusions-Subroutine macht die flinken Kerle zu gefährlichen Gegnern. Lassen Sie sich auf kein offenes Feuergefecht ein, sondern verschanzen Sie sich hinter einer Deckung. Die einfachste Möglichkeit, die Stressmacher aus dem Weg zu räumen, ist ein markiger Schuss mit der Sniperwaffe (LOL) genau auf die Zwölf.
Waffe: Suffusions-Subroutine
Lebensenergie: 150



Datenvampir
Bei diesen Kampf-Programmen handelt es sich um speziell ausgebildete, digitalisierte User. Sie sind unglaublich schnell und können ihre Konturen verschwimmen lassen, so dass sie fast unsichtbar sind. Die lautlosen Killer verwenden die Mesh-Waffen, mit denen sie hervorragend umgehen können. Leider erweisen sich die Finsterlinge als exzellente Fernschützen, was oftmals das urplötzliche Ableben Ihres Schützlings zur Folge hat. Da die Datensauger erst im späteren Spielverlauf auftreten, sollten Sie genügend Angriffsroutinen besitzen, um Paroli bieten zu können. Wegen der eher geringen Lebensenergie reicht ein gut gezielter Diskuswurf auf den Kopf aus, um das Killerprogramm zu löschen.
Waffe: Mesh
Lebensenergie: 175



Sentinel
Diese wurmähnlichen Kreaturen setzt Kernel zum Schutz von wichtigen Computerbausteinen ein. Sentinels sind zwar recht feuerstark, aber nicht sehr zielsicher. Wer so einem Vieh zu nahe kommt, wird mit einem Biss ins Datenjenseits befördert. Dies ist besonders gefährlich, da der Wurm ständig seine Position ändert und Sie eventuell im Weg stehen. Amen! Flitzen Sie um das Ding herum und ballern Sie mit allem, was Sie haben. Am empfindlichsten ist das Datenmonster nicht am Kopf, sondern am Rumpf. Meistens befinden sich in der Nähe der Sentinels diverse Patches, an denen Sie sich stärken können.
Waffe: Energie-Strahlen
Lebensenergie: 4.000



Kernel
Der Anführer der ICP-Armee ist ein harter Brocken. Für diesen Fiesling gibt es kein Patentrezept. Suchen Sie sich eine Deckung und zeigen Sie Kernel, wer der bessere Diskuswerfer ist. Versuchen Sie, den Diskus des Gegners abzuwehren. Das verschafft Ihnen einige Sekunden, in denen Sie den jetzt schutzlosen Burschen beharken können.
Waffe: Diskus
Rüstung: 280
Lebensenergie: 4.140



Die Waffen

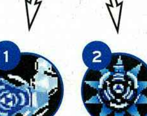
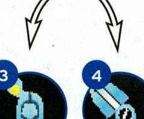
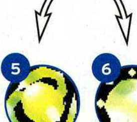
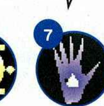
Es gibt es vier Waffengenres, die so genannten Primits (Diskus, Rod, Ball, Mesh). Mithilfe der passenden Subroutinen können Sie die Grundwaffen modifizieren und in tödliche Megawummen verwandeln. Hier das Waffenarsenal:

Die Primits
(Die Grundwaffen)






Höhere Waffen
(Erweitert durch Subroutinen)


1 Sequencerdiskus
Vorteile: Sie können mehrere Disken nacheinander werfen. Optimal für einen Überraschungsangriff mit hoher Feuerkraft. Gegnerische Diskusattacken können abgeblockt werden.
Nachteile: Im Gegensatz zum normalen Diskus ist der Einsatz des Sequencerdiskus mit hohem Energieverbrauch verbunden. Durch die hohe Feuerrate passiert es schnell, dass Ihnen mitten im Gefecht der Saft ausgeht.
Upgrades:
Alpha – Sie können zwei Disken nacheinander werfen.
Beta – Sie können drei Disken nacheinander werfen.
Gold – Sie können vier Disken nacheinander werfen.

2 Clusterdiskus
Vorteile: Wenn Sie während der Flugphase die Rückholtaste (rechte Maustaste) drücken, explodiert die Scheibe. Der Sprengradius kann gewaltige Ausmaße annehmen. Gegnerische Diskusattacken können abgeblockt werden.
Nachteile: Der Einsatz der Clusterdisken ist mit sehr hohem Energieverbrauch verbunden. Im Nahkampf verletzt sich Jet eventuell selbst.
Upgrades:
Alpha – Relativ kleiner Sprengradius
Beta – Mittlerer Sprengradius
Gold – Sehr großer Sprengradius

3 Präzisionsstab (LOL)
Vorteile: Optimale Scharfschützenwumme mit unglaublicher Durchschlagskraft. Ein Kopf- oder Rückentreffer reicht, um feindliche Programme zu löschen. Bestens geeignet um unentdeckt aus dem Hinterhalt zu agieren.
Nachteile: Sehr hoher Energieverbrauch. Nicht selten steht man mitten im Gefecht ohne Munition da. Die Nachladezeit der Waffe ist unangenehm lang. Gegnerische Attacken können nicht abgewehrt werden.
Upgrades:
Alpha – Minimale Feuerrate
Beta – Niedrige Feuerrate
Gold – Mittlere Feuerrate

4 Primitstab – Suffusion
Vorteile: Hervorragende Nahkampfwaffe mit verheerender Wirkung. Wenn Sie die Feuertaste länger gedrückt halten, lädt sich das Teil auf und entlädt sich in einem brutalen Superschuss.
Nachteile: Auf mittlere und große Distanzen ist die Waffe nahezu nutzlos. Wegen des hohen Energieverbrauchs ist die Waffe nur kurz einsetzbar. Feindliche Attacken können nicht abgeblockt werden.
Upgrades:
Alpha – Hoher Streufaktor und minimale Reichweite
Beta – Mittlerer Streufaktor und verbesserte Reichweite
Gold – Geringer Streufaktor und mittlere Reichweite. Auf kurzen Distanzen ist ein Schuss bereits tödlich.

5 Feuerball
Vorteile: Verheerende Wirkung bei direktem Treffer. Aufgrund des Explosionsradius eignet sich die Waffe dazu, mehrere Feinde auf einmal zu beharken. Der Energieverbrauch ist gering. Besonders effektiv gegen Thornes Truppen.
Nachteile: Die Zielgenauigkeit der Feuerbälle lässt zu wünschen übrig. Es besteht die Gefahr, sich selber zu verletzen. Feindliche Angriffe können nicht abgeblockt werden.
Upgrades:
Alpha – Großer Streufaktor, geringe Feuerrate
Beta – Mittlerer Streufaktor, durchschnittliche Feuerrate
Gold – Geringer Streufaktor, hohe Feuerrate

6 Streuball
Vorteile: Extrem starke Waffe. Eignet sich hervorragend, um Gegnergruppen zu attackieren. Der Energieverbrauch liegt – gemessen an der Leistung der Waffe – absolut im grünen Bereich. Besonders effektiv gegen Thornes Truppen
Nachteile: Die Waffe ist sehr unpräzise und die Gefahr, sich selbst auszulöschen, groß. Es besteht keine Möglichkeit, feindliche Attacken abzuwehren.
Upgrades:
Alpha – Unberechenbare Flugbahn. Es werden drei Bälle abgefeuert.
Beta – Hoher Streufaktor. Es werden vier Bälle abgefeuert.
Gold – Mittlerer Streufaktor. Es werden fünf Bälle abgefeuert.

7 Energiekralle
Vorteile: Lautlose Waffe mit Doppelnutzen. Bei einem Treffer ziehen Sie dem Opfer Gesundheit ab und frischen damit Ihren Energiehaushalt auf. Auch harmlose Programme können Sie anzapfen.
Nachteile: Reine Nahkampfwaffe. Attacken nehmen viel Zeit in Anspruch. Keine Abwehrmöglichkeit gegen feindliche Angriffe.
Upgrades:
Alpha – Äußerst geringe Reichweite
Beta – Kurze Reichweite
Gold – Mittlere Reichweite

8 Prankster Bit
Vorteile: Brutale Lenkwaffe mit weitreichender Sprengwirkung. Löscht ganze Gegnerhorden im Nu. Optimal, um Levelendgegnern und Sentinels den Garaus zu machen. Im Endkampf ist diese Waffe nicht wegzudenken.
Nachteile: Extremer Energieverbrauch. Feindliche Attacken können nicht abgewehrt werden. Für normale Feinde nicht empfehlenswert.
Upgrades:
Alpha – Mittlerer Sprengradius
Beta – Großer Sprengradius
Gold – Riesiger Sprengradius

Die Verteidigungsroutinen

Submask
Effektiver Kopfschutz, der die Wahrscheinlichkeit herabsetzt, vom Gegner eins auf den Schädel zu kriegen. Gute Schutzwerte.
Upgrades: **Alpha – Schutzwirkung liegt bei zehn Prozent**
Beta – Schutzwirkung liegt bei zwölf Prozent
Gold – Schutzwirkung liegt bei stolzen 25 Prozent

Peripherieverschluss
Leichte Armpanzerung mit durchschnittlichen Schutzwerten
Upgrades: **Alpha – Bietet einen Schutz von acht Prozent**
Beta – Bietet einen Schutz von neun Prozent
Gold – Bietet einen Schutz von zwölf Prozent

Base Dumping
Hauchdünne Beinpanzerung mit vernachlässigbarem Schutzwert. Nur empfehlenswert, wenn keine anderen Verteidigungsroutinen zur Verfügung stehen.
Upgrades: **Alpha – Schlappe fünf Prozent Schutz**
Beta – Ganze sechs Prozent Schutz
Gold – Immerhin acht Prozent Schutz



Verstümmelung
Qualitativ hochwertiger Brustpanzer mit hervorragenden Schutzwerten.
Upgrades: **Alpha – 15 Prozent Schutz gegen feindliche Attacken.**
Beta – 25 Prozent Schutz gegen feindliche Attacken.
Gold – Satte 30 Prozent Schutz gegen feindliche Attacken.



Support Safeguard
Beinpanzerung mit normalen Schutzwerten.
Upgrades: **Alpha – Acht Prozent Schutz vor Angriffen.**
Beta – Neun Prozent Schutz vor Angriffen.
Gold – Zwölf Prozent Schutz vor Angriffen.



Virenschild
Verringert die Wahrscheinlichkeit, dass Viren Ihre Subroutinen infizieren. Benutzen Sie diese wichtige Routine, wenn Sie gegen Thornes Truppen kämpfen.
Upgrades: **Alpha – Verringert die Infektionswahrscheinlichkeit um 30 Prozent.**
Beta – Verringert die Wahrscheinlichkeit einer Infektion um 50 Prozent.
Gold – Verringert die Wahrscheinlichkeit einer Infektion um 75 Prozent.

Die Utility-Routinen



Y-Amp
Dies ist eine der wertvollsten Routinen im ganzen Spiel. Sie verhilft dem geplagten Jet zu mehr Sprungvermögen. Viele Boni sind erst mit Einsatz dieser Routine erreichbar.
Upgrades: **Alpha – Sprunghöhe wird um 15 Prozent gesteigert.**
Beta – Sprunghöhe wird um 30 Prozent gesteigert.
Gold – Sprunghöhe wird um 45 Prozent gesteigert.

Profiler
Der Profiler gehört ins Standard-Repertoire. Wenn Sie ein Programm anvisieren, versorgt Sie die Spionage-Routine mit wichtigen Informationen.
Upgrades: **Alpha – Name und Gesundheit der Spielfigur werden angezeigt.**
Beta – Name, Gesundheit und Panzerung werden angezeigt.
Gold – Name, Gesundheit, Panzerung, Ausrüstung werden angezeigt.

Power Block
Ein parierter Diskus kann dank dieser Routine zur tödlichen Retourkutsche werden. Mit einem Block können Sie mehrere feindliche Programme auf einmal löschen.
Upgrades: **Alpha – Normaler Diskusschaden.**
Beta – Die Wirkung wird um 55 Prozent erhöht.
Gold – Die Wirkung wird um 150 Prozent erhöht.



Triangulation
Dank dieser Routine verfügt Jet über ein leistungsstarkes Fernglas. Jetzt können Sie jede Waffe wie ein Scharfschützengewehr benutzen.
Upgrades: **Alpha – Der Bildschirmausschnitt wird vergrößert.**
Beta – Sie können zwischen zwei Zoomstufen wählen.
Gold – Sie können zwischen drei Zoomstufen wählen.

Megahurtz
Steigert die Schadenswirkung all Ihrer Waffen.
Upgrades: **Alpha – Erhöht die Schadenswirkung um zehn Prozent. Der Energieverbrauch steigt um 50 Prozent.**
Beta – 40 Prozent mehr Schaden. Doppelter Energieverbrauch.
Gold – 60 Prozent mehr Schaden. Dreifacher Energieverbrauch.

Fuzzy-Signatur
Wenn Sie die Routine zuschalten, bewegt sich Jet auf leisen Sohlen. Dies ist besonders sinnvoll, falls Sie einen Angriff aus dem Hinterhalt planen.
Upgrades: **Alpha – Die Laufgeräusche werden um 25 Prozent vermindert.**
Beta – Die Laufgeräusche werden um 50 Prozent vermindert.
Gold – Die Laufgeräusche werden um 75 Prozent vermindert.

Virenscan
Mit diesem netten Programm müssen Sie sich um Downloads kaum noch Sorgen machen. Der Scanner identifiziert verwirrte Subroutinen und sollte deshalb einen Stammplatz in Ihren Subroutinen einnehmen.
Upgrades: **Alpha – Der Scanner teilt Ihnen mit, ob sich unter den Downloads (aus Archivbehälter oder Kerntrümmer) eine infizierte Subroutine befindet.**
Beta – Der Scanner teilt Ihnen mit, welche der Subroutinen beschädigt ist.
Gold – Der Scanner erkennt infizierte Subroutinen und repariert sie beim Herunterladen selbstständig.

Primit-Ladung
Die Effektivität der vier Primits (Diskus, Rod, Ball und Mesh) wird gesteigert.
Upgrades: **Alpha – 20 Prozent mehr Schaden**
Beta – 40 Prozent mehr Schaden
Gold – 60 Prozent mehr Schaden

Korrosion
Ihre Waffen verursachen zusätzlichen Schaden. Außerdem wird der getroffene Gegner durch die einsetzende Korrosion abgelenkt.
Upgrades: **Alpha – Fünf Sekunden Korrosionsschaden. Der Energieverbrauch der Waffe steigt um 50 Prozent.**
Beta – Der Getroffene wird zehn Sekunden lang zusätzlich geschädigt. Der Energieverbrauch der Waffe steigt um 100 Prozent.
Gold – Der Ärmste wird 15 Sekunden lang zusätzlich geschädigt. Der Energieverbrauch steigt um satte 200 Prozent.

T

Spezielle Tipps

Virenschutz

Um die Ausbreitung der Mikroseuche zu verhindern, müssen infizierte Subroutinen unverzüglich aus dem Schaltkreis entfernt und somit isoliert werden. Nun können Sie die kränkelnden Elektro-Bausteine der Reihe nach von Viren säubern. Nach einer großen Virenattacke suchen Sie sich ein sicheres Örtchen und säubern Ihren kompletten Schaltkreis. Erst wenn Sie völlig virenfrei sind, setzen Sie Ihren Weg fort.

Kampftipps

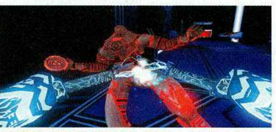
Während des Spiels sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, feindliche Programme abzuwehren. Damit Sie bei den hektischen Auseinandersetzungen nicht allzu oft den Endbildschirm vor der Nase haben, sollten Sie folgende Hinweise beachten.

Trefferzonen

Wenn Sie wild drauflosschießen, fängt die Panzerung der Feinde die meisten Schüsse ab, Sie verlieren unnötig Energie und die Gegner können Hilfe holen. Lassen Sie sich beim Zielen Zeit. Ein genauer Schuss auf den Kopf der Feinde löst das Problem häufig sofort, während Treffer am meist gepanzerten Rumpf nicht besonders effektiv sind. Ein Schuss in den Rücken wirkt ebenfalls Wunder. Überraschen Sie die Gegner mit geschickten Abprallern. Hierzu nutzen Sie die räumlichen Gegebenheiten der Levels aus. Wenn beispielsweise eine Wache an der Wand steht, ballern Sie knapp neben die Wache. Sobald der Diskus von der Wand zurückprallt, lenken Sie ihn in den Rücken des verdutzten Gegners.

Der sanfte Weg

Eine besonders elegante Variante, gegnerische Programme auszulöschen, ist der leise Tod. Installieren Sie sich die Subroutine Fuzzy-Signatur (vgl. Abschnitt „Utility-Routinen") und schleichen Sie zum Feind. Mit dem Primitstab (Rod) löschen Sie die Gegner am unauffälligsten aus. Hierzu müssen Sie allerdings bis auf eine Armlänge an den Kerl herankommen. Eine weitere Möglichkeit, Gegner unauffällig zu beseitigen, ist der Diskusschlag. Da diese Methode ein wenig lauter ist als die Primitstab-Attacke, müssen Sie darauf achten, dass sich keine weiteren Gegner in der unmittelbaren Nähe aufhalten.



UNVERHOFFT KOMMT OFT! Mit dem Primitstab können Sie die ICPs überraschen und unauffällig löschen.

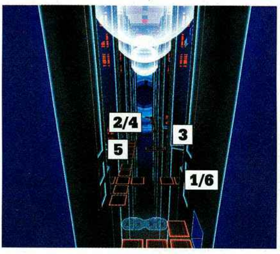
Die schwierigsten Passagen und knackigsten Rätsel

Die Firewall



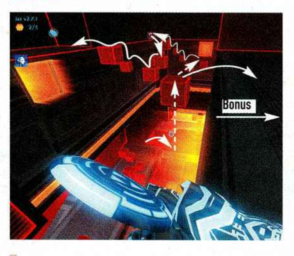
Damit Alan Bradley die Algorithmen im Zentralcomputer korrigieren kann, müssen Sie die Firewall deaktivieren. Bringen Sie zunächst die drei Ringe in die richtige Lage, indem Sie die Schalter aktivieren. Mit dem richtigen Timing ist es kein Problem, durch die Tunnel zu gehen, ohne vom Elektro-Impuls erwischt zu werden. Der Widerstand ist gering. Lediglich auf dem Weg zum zweiten Schalter schlummert ein einsamer ICP, dem Sie ein lautloses Ende bereiten. Nachdem Sie die Ringe justiert haben, führt Sie Ihr Weg zum Schaltpult. Betätigen Sie die Armaturen in dieser Reihenfolge: 2 - 1 - 1 - 1 - 2.
Jetzt sollten die Teile in der richtigen Position sein, so dass der Laserstrahl die Ringe passieren kann. Die Firewall ist deaktiviert und Alan loggt sich ins System ein.

Das Linsen-Rätsel im Power Oculus-Level



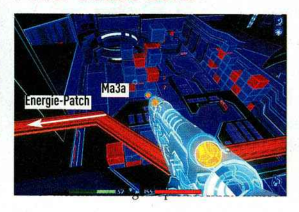
Bei diesem Rätsel müssen Sie es schaffen, alle Linsen herunterzufahren und somit die Energieversorgung wiederherzustellen. Anfangs ist die Anordnung der Plattformen so festgelegt, dass Sie nicht alle Schalter für die Linsen erreichen können. Immer wenn Sie einen Schalter betätigen, ändert sich auch die Anordnung der Plattformen und der Linsen. Gehen Sie in der Reihenfolge vor, wie sie auf dem Screenshot dargestellt ist. Auf diese Weise fahren Sie alle Linsen herunter, ohne sich dabei in eine Sackgasse zu begeben.

Beispiel für eine Jump&Run-Passage - Transport Station-Level



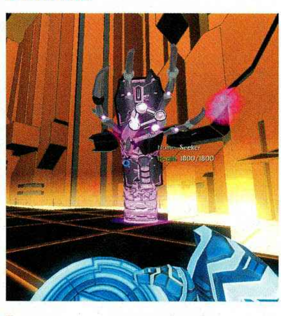
In vielen Levels finden Sie ähnliche Würfelansammlungen. Auch wenn es schier unmöglich scheint, den Haufen zu erklimmen – speichern Sie vorher ab und probieren Sie es trotzdem. Gemeinerweise können Sie von unten meist nicht erkennen, ob am Gipfel überhaupt etwas versteckt ist. Laufen Sie um das Würfelkonstrukt herum und beobachten Sie die Lage von allen Seiten. Oftmals entdeckt man nur eine kleine, schillernde Silhouette – ein Code-Optimierungsprogramm.

Die Sniper-Passage - Power Oculus-Level



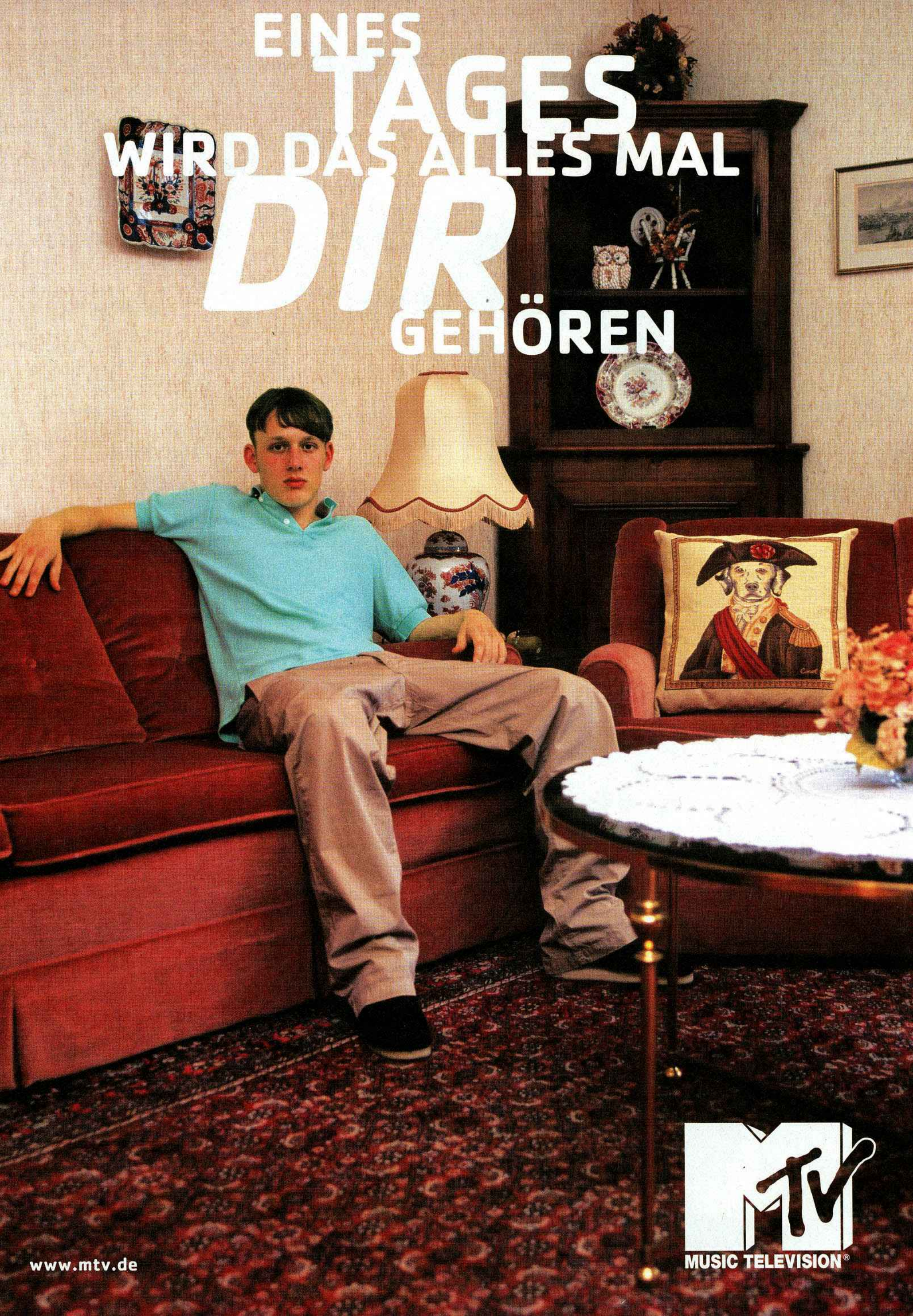
Sie Ma3a vor den heranstürmenden ICPs beschützen. Benutzen Sie für diese Aufgabe das Präzisionsstab (LOL). Die flotten Wachprogramme nähern sich Ma3a aus allen Richtungen. Dezimieren Sie die Aggressoren mit gezielten Schüssen. Achten Sie dabei auf Ihren Energievorrat. Zwischen den Angriffswellen kommt es zu kurzen Pausen, in denen Sie Energie schlürfen können. Der entsprechende Patch befindet sich links neben dem Geländer. Nachdem Sie Ma3a zwei Minuten und 20 Sekunden lang verteidigt haben, ist die Aufgabe erledigt.

So bezwingen Sie die Sentinels



Die hartnäckigen Würmer verfügen zwar über mächtig viel Lebensenergie, zielen können sie allerdings mäßig. Wenn sich eine Deckung in Ihrer Nähe befindet, nutzen Sie diese auf jeden Fall. Lehnen Sie sich aus der Deckung, ballern Sie auf den Rumpf (nicht auf den Kopf) des Geschöpfes und schnellen Sie wieder zurück, sobald es das Feuer eröffnet. Sollte keine Deckung vorhanden sein, bleiben Sie in Bewegung und beschießen den Wurm, während Sie ihn umkreisen. Sobald das Monstrum Anstalten macht, die Position zu wechseln, achten Sie auf die purpurne Spur am Boden. Diese dürfen Sie auf keinen Fall kreuzen. Dummerweise lassen sich die Geschosse der Sentinels nicht mit dem Diskus blocken. Nachdem Sie dem Ungetüm maximal 4.000 Lebensenergie-Punkte aus dem Leib geballert haben, ist der Spuk vorbei. Alles in allem gibt es zwei Sentinel-Kämpfe.

RALPH WOLLNER


EINES
TAGES
WIRD DAS ALLES MAL
DIR
GEHÖREN
www.mtv.de
MTV
MUSIC TELEVISION®

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

MSI	MB / Chip	€
G4Ti4600-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800-8X	169,-
G4Ti4600-VT2D8X +VIVO	128-DD / GF4 Ti4800-8X	179,-
FX5200-T +TV-out	64-DD / GF FX5200	69,-
FX5200-T +TV-out	128-DD / GF FX5200	84,-
FX5200-VT Personal Cinema	128-DD / GF FX5200	154,-
FX5200-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5200	109,-
FX5600-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	159,-
FX5600U-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	239,-
FX5900-VTD +VIVO	128-DD / GF FX5900	419,-
FX5900 Ultra-VTD +VIVO	256-DD / GF FX5900U	549,-

GAINWARD	MB / Chip	€
FX Pro/680 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5200	114,-
FX Pro/760 XP GS +VIVO	128-DD / GF FX5200	189,-
FX Ultra/760 +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	149,-
FX Ultra/760 XP GS +VIVO	128-DD / GF FX5600U	229,-
FX Ultra/760 GS LE	128-DD / GF FX5600U	259,-
FX Ultra/780 +TV-out	256-DD / GF FX5600U	179,-
FX Ultra/780 XP +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600U	209,-
FX Ultra/1200 XP GS	128-DD / GF FX5900	399,-
FX Ultra/1600 XP GS +VIVO	256-DD / GF FX5900U	639,-
CoolFX Ultra/1600 XP GS	256-DD / GF FX5900U	849,-

inkl. Wasserkühlung, FireWire- u. 5.1 Soundkarte, Headset

CLUB3D	MB / Chip	€
9200 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9200	99,-
9200 +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 9200	94,-
9600 Pro E +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	149,-
9600 Pro +TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9800 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800	329,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	379,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	529,-

AOPEN	MB / Chip	€
GF4MX440-8X +TV-out	128-DD / GF4 MX440-8X	62,-
FX5200-DV128 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
FX5200P-VC128 +TV-Tuner	128-DD / GF FX5200	169,-
FX5600-DV128 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	159,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	89,-
GV-R9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	189,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	499,-

TERRATEC	MB / Chip	€
Mystify 5200 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
Mystify 5600 Ultra +TV-out	128-DD / GF FX5600U	269,- L
Mystify 5800 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	329,-
Mystify 5900 Ultra +VIVO	256-DD / GF FX5900U	579,-

ASUS A7V600
Sockel A Mainboard

- VIA® Apollo KT600 Chipsatz
- FSB 400
- 3x DDR400
- 2x U-133, S-ATA RAID
- AGP 8x, 6x PCI
- 6x USB2.0
- 5.1-Sound & Gigabit-LAN

94,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7228PT Platinum +DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
SP8831DV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	154,-
SP8831DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	169,-
SP8831DT +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
SP8834DT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
SP8834U +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200U	149,-
SP8835PT Platinum +DVI	128-DD / GF FX5900	399,-

ASUS	MB / Chip	€
V9520 Magic/T +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
V9520/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	94,-
V9560/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	179,-
V9560/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	199,-
V9560 Ultra/TVD +VIVO	128-DD / GF FX5600U	249,-
V9950/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	379,-
V9950 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	449,- L
V9950 Ultra/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900U	499,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9200 +TV-out bulk	128-DD / Rad. 9200	74,-
9500 +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9500	179,-
9600 +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9600	129,-
9600 +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9600	139,-
9600 Pro FBL +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	199,-
9600 Pro U.E. +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	219,-
9800 +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9800	349,-
9800 Pro +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9800 Pro	429,-
9800 Pro U.E.+TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	479,-
9800 Pro U.E.+TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	579,-

CPU & RAM

Tagespreise!

CPU

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,3	49,-	54,-
Celeron® (FC2)		256	1,4		64,-
Celeron® (So478)		128	1,8	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)		128	2,2	74,- L	79,-
Celeron® (So478)		128	2,3	84,- L	89,-
Celeron® (So478)		128	2,4	89,- L	94,-
Celeron® (So478)		128	2,5	94,- L	99,-
Celeron® (So478)		128	2,6	99,- L	104,-
P III (FC)	133	256	1,0	119,-	
P III-S (FC2)	133	512	1,4		239,-
P4 (So478)	533	512	2,4	179,-	189,-
P4 (So478)	800	512	2,4	184,- L	194,-
P4 (So478)	800	512	2,6	229,- L	239,-
P4 (So478)	533	512	2,66	209,-	219,-
P4 (So478)	533	512	2,8	289,-	299,-
P4 (So478)	800	512	2,8	299,- L	309,-
P4 (So478)	800	512	3,0	439,- L	459,-
P4 (So478)	533	512	3,06	419,-	439,-
P4 (So478)	800	512	3,2	679,- L	699,-

AMD		GHz	tray	PIB
Duron™		1,3	42,-	
Athlon™	133	1,33	49,-	
Athlon™ XP 1700+	Tho.	1,46	54,-	
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66	61,-	71,-
Athlon™ XP 2200+	Tho.	1,8	64,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0	79,-	89,-
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83	84,-	94,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08	94,-	104,-
Athlon™ XP 2700+	333	2,16	139,-	154,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08	179,-	189,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16	239,-	254,-
Athlon™ XP 3200+	Bar.	2,2	359,-	379,-

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	133-222	CL2	25,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133-222	CL2	44,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133-222	CL2	82,-
DIMM	1,0 GB	SDRAM	133	CL3	279,-
DIMM	128 MB	DDR	266	CL2	29,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	52,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	99,-
DIMM	128 MB	DDR	333	CL2,5	29,-
DIMM	256 MB	DDR	333	CL2,5	52,-
DIMM	512 MB	DDR	333	CL2,5	99,-
DIMM	256 MB	DDR	400-344	CL3	54,-
DIMM	256 MB	DDR	400-333	CL3	59,-
DIMM	256 MB	DDR	400	CL2,5	74,-
DIMM	512 MB	DDR	400-344	CL3	109,-
DIMM	512 MB	DDR	400-333	CL3	114,-
DIMM	512 MB	DDR	400	CL2,5	144,-

SAMSUNG original			MHz FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2,5	56,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2,5	109,-
DIMM	256 MB	DDR	333	CL2,5	56,-
DIMM	512 MB	DDR	333	CL2,5	109,-
DIMM	256 MB	DDR	400	CL3	64,-
DIMM	512 MB	DDR	400	CL3	119,-

INFINEON original			MHz FSB		€
DIMM	256 MB	SDRAM	133-222	CL2	52,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133-222	CL2	92,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	54,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	104,-
DIMM	256 MB	DDR	333	CL2,5	54,-
DIMM	512 MB	DDR	333	CL2,5	104,-
DIMM	256 MB	DDR	400		59,-
DIMM	512 MB	DDR	400		109,-

MAINBOARDS

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X (S, L)	A-KT400	D	69,-
A7V600 (S, GL, sA)	A-KT600	D	94,-
A7S333 (S)	A-745	D	54,-
A7N266-VM SE (µATX, S, V, L)	A-nForce	D	64,-
A7N8X-X (S, L)	A-nForce2	D	84,-
A7N8X-VM (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
A7N8X Deluxe (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
SK8N (L, F, sA)	940-nForce3	D*	229,-
P4S-X (S, L)	478-645	D	59,-
P4S800 (S, L)	478-648	D	79,-
P4PE-X (S, L)	478-845PE	D	84,-
P4P8X (S, GL)	478-865P	D	109,-
P4P800 (S, GL, sA)	478-865PE	D	124,-
P4P800 Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	149,-
P4C800 (S, GL, sA)	478-875P	D	179,-
P4C800 Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	199,-
P4C800-E Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	209,-

ELITEGROUP	Sockel-Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	A-KT333	D	44,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, F, R)	A-KT333	D	49,-
L7VTA (S, L, F, R)	A-KT400	D	67,-
K7S5A Pro (S)	A-735	S/D	34,-
K7S5A Pro (S, L)	A-735	S/D	37,-
K7SOM+ (µATX, S, V, L)	A-740	D	54,-
P4S5A/DX+ (S, L)	478-645DX	S/D	59,-
L4S8A2 (S, L, F)	478-648	D	59,-
L4IPEA2 (S, L)	478-845PE	D	67,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7DPXDW+ (D, S, L, R)	A-760MPX	D+	249,-
7N400L1 (S, L)	A-nForce2	D	89,-
7N400 Pro (S, L, F, R)	A-nForce2	D	129,-
7NNXP (S, GL, F, R)	A-nForce2	D	189,-
8IPE1000 (S)	478-865PE	D	104,-
8IPE1000L (S, L)	478-865PE	D	109,-
8IK1100 (S, L, F, sA)	478-875P	D+	154,-
8KNXP (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	219,-
8KNXP Ultra (S, GL, R, U320)	478-875P	D+	399,-

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
KM4M-L (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	69,-
KT3V-L (S, L)	A-KT333	D	64,-
KT4V-L (S, L)	A-KT400	D	69,-
KT4AV-L (S, L)	A-KT400A	D	84,-
KT4A Ultra (S)	A-KT400A	D	79,-
KT6 Delta-LSR (S, L, sA)	A-KT600	D	94,-
KT6 Delta-FISR (S, GL, F, sA)	A-KT600	D	109,-
KT6 Delta-FIS2R (S, GL, F, sA, R)	A-KT600	D	134,-
K7N2 Delta-ILSR (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	114,-
K7N2G-L (S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	139,-
655 Max-L (S, L)	478-655	D	49,-
845E Max2-LR (S, L, R)	478-845E	D	84,-
845PE Max3-SR (S, sA)	478-845PE	D	104,-
845GE Max-L (S, V, L)	478-845GE	D	89,-
865P Neo-L (S, L)	478-865P	D	94,-
865PE Neo-L (S, L)	478-865PE	D	104,-
865PE Neo2-LS (S, L)	478-865PE	D	119,-
865GM-L (µATX, S, V, L)	478-865G	D	109,-
865G Neo2-LS (S, V, L)	478-865G	D+	129,-
875P Neo-LSR (S, L, sA)	478-875P	D+	149,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S :	SD-RAM	+ :	auch ECC
D :	DDR-RAM	* :	nur ECC Registered
R :	RD-RAM	R32 :	32 Bit RD-RAM

ABIT	Sockel-Chip	RAM	€
NF7 (S, L)	A-nForce2	D	89,-
NF7-SL 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	99,-
NF7-S 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	109,-
IS7-E (S, L)	478-865PE	D	99,-
IC7 (S, F, sA)	478-875P	D+	139,-

EPOX	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9A9I (S, L)	A-KT400A	D	84,-
EP-8KRA2I (S, L)	A-KT600	D	89,-
EP-8KRA2+ (S, L, F, sA, R)	A-KT600	D	104,-
EP-8RDA3 (S)	A-nForce2	D	89,-
EP-8RGA+ (S, V, L, F)	A-nForce2	D	129,-
EP-4PCA3+ (S, GL, sA, R)	478-875P	D+	174,-

INTEL	Sockel-Chip	RAM	€
D865PERL (S)	478-865PE	D	129,-
D865PERLK (S, GL, F, sA)	478-865PE	D	169,-
D865GBF (V, S)	478-865G	D	134,-
D865GBFL (V, S, L)	478-865G	D	149,-
D875PBZLK (GL, sA)	478-875P	D+	199,-

CHAINTECH	Sockel-Chip	RAM	€
7NIF2 (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
7VJDA (S)	A-KT266A	D	42,-
7NJL3 (S, L)	A-nForce2	D	74,-
7NJS Ultra Zenith (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	179,-
9CJS Zenith (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	219,-

inkl. 7.1 Soundkarte, Fernbedienung u. Cardreader

LEADTEK	Sockel-Chip	RAM	€
K7NCR18DM (µATX, S, L)	A-nForce2	D	79,-
K7NCR18D (S, L)	A-nForce2	D	79,-
K7NCR18D-PRO (S, L, F)	A-nForce2	D	94,-
K7NCR18D-PRO-II (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-

SHUTTLE	Sockel-Chip	RAM	€
AK38N (S, L)	A-KT333	D	59,-
AK39N (S, L)	A-KT400	D	69,-
AN35N 400 (S, L)	A-nForce2	D	74,-
AN35N Ultra (S, L)	A-nForce2	D	84,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an:

D :	Dual	L :	LAN	F :	FireWire
S :	Sound	GL :	Gigabit LAN	R :	RAID
V :	VGA	B :	Bluetooth	sA :	sATA-RAID

CHENBRO PC61166
„Gaming-Box" PC-Gehäuse

- extern: 1x 3,5" & 4x 5,25"
- intern: 2x 3,5"
- schraubenlos
- 2x Front-USB
- 2x Front-Audio
- ATX
- ohne Netzteil

69,-

PC-GEHÄUSE

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	--	47,-
B031	grau	Midi	300 W	77,-
B031	schwarz	Midi	--	49,-
B031	schwarz	Midi	300 W	79,-
B031 Titanium	schwarz	Midi	--	64,-

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	159,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	199,-

CASETEK	Farbe	Tower	Netzteil	€
C-1018 WM	grau	Midi	--	69,-
C-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
C-1018 BLM	blau	Midi	--	74,-
C-1018 SM	silber	Midi	--	74,-
C-1019 SA	silber	Midi	--	129,-

MSI Barebone	Chip	Sockel	€
Hermes 650 schwarz 2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x 5,25", 2x 3,5"	SiS650	So478	139,-
Hermes 651-P 2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x PCMCIA, 1x 5,25", 2x 3,5"	SiS651	So478	179,-
Hermes 845GL-P schwarz 2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x PCMCIA, 1x 5,25", 2x 3,5"	845GL	So478	169,-

SHUTTLE Barebone	Chip	Sockel	€
SK41G 2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"	VIA KM266	SoA	199,-
SN41G2 2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"	nForce2	SoA	294,-
SS51G 2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x 5,25", 2x 3,5"	SiS651	So478	239,-
SB51G 2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"	i845G	So478	259,-
SB61G2 2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"	i845G	So478	349,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-LAUFWERKE

CD-Recorder

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816 schwarz	42,-	
24/48/48x	NEC NR-9300 schwarz	59,-	
24/52/52x	AOPEN CRW-5224	47,-	49,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224 schwarz	47,-	
24/52/52x	AOPEN Cameleon		54,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		54,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A schwarz		57,-
24/52/52x	LG GCE-8520B	54,-	59,-
24/52/52x	MSI MS-8352	47,-	49,-
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224		94,-
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224 schwarz		94,-
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224	47,-	
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B	49,-	54,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B schwarz	52,-	
24/52/52x	SONY CRX225	57,-	62,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	59,-	64,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz	62,-	
32/52/52x	LITEON LTR-52327S	52,-	57,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		129,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium schwarz		129,-
32/52/52x	TRAXDATA CDRW523252	49,-	54,-
32/54/54x	MITSUMI CR 485F TE	59,-	64,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		189,-
10/24/40x	U224		79,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		119,-
24/40/40x	LITEON LXR-40243		109,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		89,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		99,-
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		149,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		219,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB1608D +FW		169,-
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		239,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-Recorder

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	PHILIPS PBC03210	62,-	
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	74,- L	94,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	74,-	79,-
24/48/48/16x	LITEON LTC-48		74,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352	79,-	84,-

CD-Laufwerke

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	AOPEN CD-952E	18,-	
52x	LG GCR-8520B schwarz	21,-	
52x	LITEON LTN52x	21,-	
52x	MSI MS-8152	18,-	19,-
52x	MSI MS-8152 schwarz		19,-
52x	NEC CD-3002A	19,-	
52x	NEC CD-3002A schwarz	21,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBS	19,-	
52x	SONY CDU52x1	19,-	
52x	TEAC CD-552E	21,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	18,-	
54x	PLEXTOR PX-54TA	24,-	27,-
54x	PLEXTOR PX-54TA schwarz	24,-	
56x	AOPEN CD-956E		19,-

PHILIPS PCRW4816

16/48/48x CD-RW

- ATAPI
- Seamless-Link
- schwarze Frontblende
- bulk

42,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-Laufwerke

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120T	37,-	
16/40x	PIONEER DVD-120S	42,-	
16/40x	SONY DDU16xx	34,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648	34,- L	37,-
16/48x	ASUS DVD-E616		39,-
16/48x	LG GRD-816xB	36,-	41,-
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	37,-	39,-
16/48x	LITEON LTD-166	42,-	
16/48x	NEC DV-5800	29,-	44,-
16/48x	NEC DV-5800 schwarz	39,-	
16/48x	PANASONIC SR-8587/8	34,-	
16/48x	PLEXTOR PX-116A	42,-	44,-
16/48x	PLEXTOR PX-116A schwarz	42,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	37,-	42,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	39,-	
16/48x	TEAC DV-516E	37,-	42,-
16/48x	TEAC DV-516E schwarz	39,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	34,-	44,- L
16/50x	PHILIPS PCDV5016G	32,-	

SONY DRU510A

4/4/8x DVD±R/±RW

- ATAPI
- Power-Burn
- 8.192 KB Cache
- retail inkl. MyDVD, PowerDVD XP & MusicMatch

269,-

DVD-Recorder

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	HP dvd300i		249,-
2/ 4/ 8x	PHILIPS DVDRW416	159,-	189,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A	159,-	
2/ 4/ 12x	MITSUMI DW7801TE		189,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A schwarz	159,-	
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX-504A auch schwarz		239,-
4/ 4/ 8x	AOPEN DRW4410Pro		159,-
4/ 4/ 8x	RICOH MP5240A	169,-	179,-

DVD+R/+RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	AOPEN DVR2412U		189,-
2/ 4/ 8x	HP dvd300e +FW		339,-
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX504UF +FW		339,-

DVD-R/-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
1/ 2/ 12x	PANASONIC LF-D521		199,-
2/ 4/ 12x	ASUS DRW-0402P		199,-
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-105	159,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A05		169,-
2/ 4/ 12x	TOSHIBA SD-R5112	139,-	169,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DWU10A	199,-	
2/ 4/ 12x	LG GSA-4040		239,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A	179,-	199,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A schwarz	179,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-106	219,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A06		249,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50D	189,-	209,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50D schwarz	199,-	
2/ 4/ 12x	TRAXDATA RW1300A		209,-
4/ 4/ 8x	SONY DRU510A		269,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A	279,-	289,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		289,-

DVD±R/±RW USB2.0 & FW		bulk	Kit/ret.
4/ 4/ 12x	SONY DRX510UL		429,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708UF		a.A.

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	59,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	64,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	94,-
4R120L0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	94,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	124,-
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
5A250J0	U-133	250,0	9 / 2.048 / 5.400	279,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	319,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	349,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	62,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	64,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	94,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	164,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	54,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	64,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	66,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	79,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST3120026A	U-100	120,9	9 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	144,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	154,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0411N	U-133	40,2	11 / 2.048 / 7.200	69,-
SP0612N	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
SP1213N	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-

HITACHI/IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	64,-
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	69,-
IC35L080VA	U-100	82,3	8 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	82,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	104,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	109,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	169,-
HDS722540	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
HDS722512	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
HDS722525	U-100	250,0	8 / 8.192 / 7.200	329,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	134,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	199,-
7Y250M0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	329,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	174,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	154,-
WD1200JD	120,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD2500JD	250,0	9 / 8.192 / 7.200	339,-

SAMSUNG SV1203N

120,0 GB, U-133

- 9 ms
- 2.048 KB Cache
- 5.400 UPM
- sehr leise

99,-

FESTPLATTEN USB & FIREWIRE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LS	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	134,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
5000DV	FW/USB2.0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	269,-
5000DV	FW/USB2.0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-
5000XT	FW/USB2.0	250,0	9 / 2.048 / 5.400	319,-

FUJITSU		GB	UPM	€
HANDY 30	USB2.0	30,0	4.200	189,-
HANDY 40	USB2.0	40,0	4.200	219,-
HANDY 60	USB2.0	60,0	4.200	279,-
HANDY 30	FW	30,0	4.200	229,-
HANDY 40	FW	40,0	4.200	249,-
HANDY 60	FW	60,0	4.200	329,-

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	109,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	119,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	129,-
72120U	USB2.0	120,0	7.200	159,-
72060F	FW	60,0	7.200	139,-
72080F	FW	80,0	7.200	144,-
72120F	FW	120,0	7.200	174,-

ADVANCE 2,5"		GB	ms/Cache/UPM	€
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12 / 2.048 / 4.200	159,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12 / 2.048 / 4.200	199,-
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12 / 2.048 / 5.400	249,-

SPEICHERKARTEN

Tagespreise!

CompactFlash Card		€
64 MB	SANDISK	25,-
128 MB	SANDISK	38,-
256 MB	SANDISK	74,-
512 MB	SANDISK	144,-
1,0 GB	SANDISK	289,-

SecureDigital Card		€
32 MB	SANDISK	23,-
64 MB	SANDISK	33,-
128 MB	SANDISK	59,-
256 MB	SANDISK	104,-
512 MB	SANDISK	299,-

MultiMedia Card		€
32 MB	SANDISK	21,-
64 MB	SANDISK	33,-
128 MB	SANDISK	59,-

xD-Picture Card		€
32 MB	OLYMPUS	20,-
64 MB	OLYMPUS	34,-
128 MB	OLYMPUS	64,-
256 MB	OLYMPUS	144,-

USB Sticks		USB1.1	USB2.0
32 MB	SHARKOON FlexiDrive	24,-	
64 MB	SHARKOON FlexiDrive	34,-	39,-
128 MB	SHARKOON FlexiDrive	49,-	54,-
256 MB	SHARKOON FlexiDrive	74,-	89,-
512 MB	SHARKOON FlexiDrive	139,-	159,-
1,0 GB	SHARKOON FlexiDrive		319,-
32 MB	SAMSUNG bulk	19,-	
64 MB	SAMSUNG bulk	29,-	34,-
128 MB	SAMSUNG bulk	44,-	49,-
256 MB	SAMSUNG bulk	69,-	79,-
512 MB	SAMSUNG bulk	119,-	144,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Kein PAT mehr für i865PE

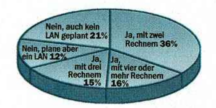
Im Internet kursieren Gerüchte, dass Intel den Speicherturbo PAT bei zukünftigen 865PE-Chipsätzen hardwareseitig abschalten will. „Geplant ist so eine Sperre bislang nicht, auch wenn wir uns etwaige Änderungen natürlich vorbehalten", meinte Christian Anderka, Pressesprecher von Intel, auf Anfrage von PC Games. PAT (Performance Acceleration Technology) steht für einen beschleunigten Speicherzugriff, der bei Spielen bis zu fünf Prozent mehr Performance bringt. Eine Übersicht der aktuellen i865PE-Platinen und eine Anleitung, wie Sie den versteckten Performance-Nachbrenner aktivieren, finden Sie in PC Games 09/03 ab Seite 168.
Info: Intel, www.intel.de

VIA-PT800-Chipsatz

Der neue Mainboard-Chipsatz für Intels Pentium 4 unterstützt 200 MHz FSB QDR (effektiv 800 MHz), besitzt ein optimiertes Speicher-Interface („Faststream64"), arbeitet mit DDR400-Speicher zusammen und setzt auf AGP8X und Serial ATA/RAID. Zudem unterstützt der Chipsatz bis zu acht USB-2.0-Ports und 10/100 MBps Netzwerk. Erste Mainboards mit dem neuen Chipsatz erscheinen noch in diesem Monat, konkrete Preise stehen allerdings noch nicht fest.
Info: VIA, www.viaarena.com

Die Monats-Umfrage

Haben Sie ein Heim-Netzwerk (LAN)?



Quelle: Umfrage unter 1.434 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

LOGITECH CLICK! OPTICAL

Form über **Funktion**

Die neue Maus-Serie von Logitech (Tel.: 089-894670) besteht aus drei USB-Geräten. Um gute Performance zu garantieren, kommt in allen Geräten ein optischer Sensor mit 800 dpi Auflösung zum Einsatz. Die Einsteigervariante mit USB-Kabel nennt sich Click! Optical Mouse und kostet € 34,99. Für zehn Euro mehr bekommen Sie die kabellose Version Cordless Click! Optical Mouse mit Funk-Empfangseinheit. Das Flaggschiff der neuen Serie verwendet die gleiche Funk-Technik, sieht etwas hübscher aus, kostet allerdings auch mehr. Für die Cordless Click! Plus Optical Mouse wandern immerhin rund 50 Euro über die Ladentheke.

ALLER GUTEN DINGE Bei den drei neuen Click!-Mäusen spielt das Design eine große Rolle.

TACHYON G9800 PRO-M

3D-Power unter Kontrolle

Nachdem Tyan (Tel.: 08136-939530) bereits eine Radeon 9600 Pro mit Hardware-Sensor im Programm hat, verbaut man die neue Technik nun auch auf einer Grafikkarte mit Radeon 9800 Pro. Bei der Tachyon G9800 Pro-M können Sie die Lüftergeschwindigkeit ebenfalls selbst einstellen, um den Geräuschpegel zu senken. Die blau-weiße Grafikkarte liegt ab sofort in den Händlerregalen und kostet 489 Euro.

REGELBAR Tyan hebt sich mit der Lüftersteuerung seiner neuen Grafikkarten von üblichen Referenz-Platinen ab.

AOPEN AEOLUS FX5600S

3D mit **Diagnose-Lampen**

Aopen (Tel.: 01805-559191) bringt eine neue Grafikkarte mit Nvidias Chip Geforce FX 5600 in den Handel. Auch wenn ihre 3D-Performance bei aktuellen Spielen zu wünschen übrig lässt, ist sie einzigartig. Das „Dr. LED"-Feature zeigt Ihnen beispielsweise über neun LED-Lampen Status-Informationen an (unter anderem den AGP-Modus). Mit dem „Advanced GPU & Memory System" dürfen Sie sogar Taktfrequenzen und Spannungen von Grafikchip und Grafikspeicher manipulieren und Speicherlatenzen anpassen. Die Aeolus FX5600S kostet mit 128 MByte 169 Euro, mit 256 MByte 199 Euro.

TUNINGFREUDIG Die Geforce FX 5600 von Aopen ist zwar recht langsam, lässt sich aber einfach übertakten.

Kaufen oder nicht kaufen?

Serial-ATA-Festplatten:

Seit rund einem Jahr bieten Laufwerks-Hersteller neben den üblichen IDE-Festplatten auch solche mit der neuen Serial-ATA-Schnittstelle an. Die verspricht theoretisch höhere Übertragungsraten, die Praxis sieht indes ernüchternd aus: Alle derzeit verfügbaren S-ATA-Festplatten sind lediglich modifizierte IDE-Festplatten mit einem S-ATA-Anschluss. Einen tatsächlichen Geschwindigkeitsvorteil haben diese Datenträger also nicht. Da die meisten Motherboards mittlerweile einen Serial-ATA-Anschluss besitzen, ist die Investition in eine entsprechende Festplatte aber dennoch sinnvoll. S-ATA-Festplatten haben in der Regel eine höhere Lebensdauer als die meisten anderen PC-Komponenten.

Das Fazit:

Kaufen! Wenn Sie sich jetzt beispielsweise eine 160-GByte-Festplatte mit IDE-Anschluss leisten, können Sie das Gerät in zwei Jahren vermutlich nicht mehr problemlos einsetzen, da dann alle Hauptplatinen mit S-ATA-Steckplätzen ausgerüstet sind. Aber Vorsicht! Vor dem Kauf sollten Sie die Preise vergleichen: Der Aufpreis zur S-ATA-Variante sollte nicht mehr als 10 Euro betragen.



HALF-LIFE-2-BENCHMARK

Testprogramm kommt



SICHER IST SICHER Noch vor der Veröffentlichung des Spiels sollen Spieler mit einem Benchmark-Programm testen können, wie Half-Life 2 auf ihrem PC läuft.

Bevor das heiß ersehnte **Half-Life 2** Ende September auf den deutschen Markt kommen soll, will Entwickler Valve einen Benchmark auf Basis der verwendeten Source-Engine veröffentlichen. Entsprechende Gerüchte wurden durch ein Statement von Valve-Entwickler Gary McTaggart bestätigt. In einem Interview sagte er: „Es kommt definitiv ein **HL 2**-Benchmark vor dem Release des Spiels." Sobald der Benchmark erscheint, finden Sie ihn in der Download-Rubrik von www.pcgames.de.

GIGABYTE DEUTSCHLAND

Neues Spielepaket

Der Grafikkarten-Hersteller Gigabyte (Tel.: 040-2533040) liefert seine Platinen ab sofort mit einem neuen Spielepaket aus. So befinden sich neben **Tomb Raider: Angel of Darkness** auch **Rainbow Six 3: Raven Shield** sowie der Ego-Shooter **Will Rock** im Karton. Lassen Sie sich also beim Kauf einer Radeon 9200, 9600, 9600 Pro oder 9800 Pro von Gigabyte keinen Ladenhüter mit einem veralteten Spielepaket andrehen.

LOHNENSWERT Die beigelegte Software einiger Gigabyte-Grafikkarten wurde aktualisiert. Jetzt gibt's unter anderem die aktuelle Tomb-Raider-Folge als Gratis-Beilage.

AQUAMARK 3

Benchmark im September

Das neue 3D-Testprogramm AquaMark 3 wurde vom deutschen Entwicklerstudio Massive Development (**Aquanox, Aquanox 2**) programmiert und soll noch in diesem Monat erscheinen. Mit ihm lässt sich die Grafik- und Prozessorleistung von Spiele-PCs messen und vergleichen. Wie der 3DMark2003 (www.futuremark.com) ist auch der AquaMark 3 in der Basis-Version mit festen Grafik-Einstellungen kostenlos. Sobald der Benchmark veröffentlicht wird, können Sie ihn natürlich unter www.pcgames.de herunterladen.



DÉJÀ-VU Der AquaMark 3 basiert auf der Spiele-Engine der Actionspiele Aquanox 1 und 2.

V9950 Ultra Deluxe

Asus (Tel.: 02102-95990) bringt zwei seiner Grafikkarten als Deluxe-Versionen auf den Markt. Die V9950 Deluxe (Preis: 459 Euro) setzt auf den Nvidia-Grafikchip Geforce FX 5900, die V9950 Deluxe (Preis: 585 Euro) verwendet den etwas schnelleren Geforce FX 5900 Ultra. Beide Karten besitzen Video-Ein- und -Ausgänge und sehr leise Lüfter. Als besonderes Gimmick legt man ihnen eine Webcam bei. Wozu? Mit einer besonderen Software können Sie in 3D-Spielen das Webcam-Video Ihres Gegenspielers einblenden. Um noch eins draufzusetzen, spendiert Asus den beiden blau gefärbten Platinen noch die Vollversionen von Delta Force: Black Hawk Down, Battle-Engine Aquila und Gun Metal sowie einen Software-DVD-Player.
Info: Asus, www.asuscom.de

AMD-Prozessorkern

AMD (Tel.: 089-450530) hat ohne offizielle Ankündigung einen weiteren Prozessorkern eingeführt. Der neue „Thornton"-Chipkern basiert auf dem aktuellen Barton-Kern, besitzt mit 256 kByte aber nur halb soviel L2-Zwischenspeicher. Thorton soll laut unseren Informationen zunächst die Thoroughbred-Modelle 2000+, 2200+ und 2400+ ersetzen. Den Barton-Kern hatte AMD im Februar 2003 vorgestellt. Er besitzt mit 512 kByte den doppelten L2-Cache des Vorgängerkerns Thoroughbred.
Info: AMD, www.amd.de

MuVo NX 128

Creative (Tel.: 00353-14380000) hat vor kurzem den Nachfolger des USB-MP3-Players MuVo vorgestellt. Der MuVo NX 128 ist etwas größer als der Ur-MuVo, besitzt 128 MByte Speicherkapazität, ein hintergrundbeleuchtetes Display und ein Mikrofon zur Aufnahme von Sprachnotizen. Als Gimmick liegen dem Gerät noch ein Jogging-Armband und ein Ersatz-Batteriefach in roter statt grauer Farbe bei. Der Preis für den kleinen MP3-Meister liegt bei 149 Euro.
Info: Creative, de.europe.creative.com

Flexible Notebook-Grafik

Der PC-Komplettsystem-Anbieter Alienware (Tel.: 0800-1005079) hat ein Notebook-Gehäuse im Angebot, bei dem Sie die Grafikkarte im Handumdrehen tauschen können. Als erste Wechselplatine bietet man eine Geforce FX Go 5600 an, später soll eine Notebook-Grafikkarte mit Atis Mobility Radeon 9600 folgen.
Info: Alienware, www.alienware.de

Geld spielt (k)eine Rolle

Ganz egal, ob Sie ihren Rechner für Half-Life 2 und Doom 3 fit machen oder einfach die altersschwache Geforce2 austauschen wollen – **mit unserer Marktübersicht finden Sie die richtige Grafikkarte für Ihren Geldbeutel.**

Was bedeutet ...?

Kantenglättung
Auch „Anti-Aliasing"; reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität; geht stark zulasten der Grafikkarte.

Anisotroper Filter
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch auf Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

Standard-/Qualitätsmodus
Standardmodus: 1.024x768 und maximale Spiele-Details. Qualitätsmodus: zusätzlich 2X-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter.

Speicher-Interface
Bindet den Speicher an den Grafikchip an. Ein hoher Wert sorgt für eine bessere Performance, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

Stolpersteine

Die neue Grafikkartengeneration ist nicht frei von Praxis-Problemen und Bauernfänger-Tricks. Mit unseren Tipps vermeiden Sie ärgerliche Fehlkäufe.

Grafikkarten mit Radeon-9600-Pro-Grafikchip glänzen durch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Vorsicht ist allerdings beim Speicher geboten: Manche Karten wie die Atlantis 9600 Pro von Sapphire werden beispielsweise mit Samsung- und Entrotech-Modulen angeboten. Letztere sind in unseren Benchmarks bis zu 10 Prozent langsamer. Achten Sie daher auf Markenspeicher (Samsung, Hynix, Elite). Zudem werden auch Radeon-9600-LE-Karten im Handel angeboten. Wegen des langsameren Speichertakts der LE-Varianten sollten Sie immer zu einer vollwertigen 9600 Pro greifen.
Auch beim Kauf von Nvidia-Karten gibt es einiges zu beachten. Obwohl die Geforce FX 5600 Ultra überarbeitet wurde, bieten manche Hersteller (etwa Abit) ihre Karten noch immer mit dem alten Layout an. Das bedeutet niedrigere Taktraten und somit auch eine schlechtere Performance. Lassen Sie sich im Zweifelsfall den höheren Takt (400 MHz für Chip und Speicher gegenüber 350 MHz) von Ihrem Händler garantieren. Grafikkarten mit Geforce-FX-5600-Chip werden auch mit 256 MByte Speicher angeboten (beispielsweise die FX5600-TD256 von MSI). Meistens verfügen diese allerdings über einen reduzierten Speichertakt und sind damit etwas langsamer als die Versionen mit 128-MByte Speicher.
Bei Geforce-FX-5200-Karten gibt es ebenfalls enorme Unterschiede. So arbeiten manche Karten nur mit einem langsamen 64-Bit-Speicher-Interface (Standard: 128 Bit). Die schwarzen Schafe erkennen Sie daran, dass nur vier anstelle von acht Speicherbausteinen verwendet werden. Die Versionen mit 64 MByte Speicher verfügen generell nur über ein 64-Bit-Interface.

Lautstärkeangaben

Seit dieser Ausgabe werden alle Angaben über die Lautstärke von Lüftern etc. in der Maßeinheit Sone gemacht.

dB(A)	Sone	Subjektiver Eindruck
20	0.15	Nicht wahrnehmbar
30	0.3	Kaum wahrnehmbar
35	0.5	Kaum wahrnehmbar
40	1	Wahrnehmbar
50	2	Wahrnehmbar
60	4	Laut
70	8	Laut
80	16	Sehr laut

Dezibel und Sone stehen in keinem direkten Verhältnis, stattdessen gibt die Einheit Sone viel besser die subjektive Wahrnehmung wieder.



Geforce und Radeon – diese beiden stehen sich im Zweikampf gegenüber, der seit Monaten den gesamten Grafikkarten-Markt beherrscht. Generalstabsmäßig entwickelten Ati und Nvidia in Rekordzeit einen 3D-Chip nach dem anderen und erweiterten ihr Beschleuniger-Angebot um sämtliche Preis- und Leistungskategorien. Ob PC-Einsteiger, Spieler oder High-End-Fetischist, die beiden Chip-Giganten bieten mittlerweile für jeden Geldbeutel und in jeder Leistungsklasse eine passende Silizium-Platine an. Doch als ob das Chaos damit noch nicht groß genug wäre, feuern zudem fast alle Hersteller wie Asus, MSI oder Sapphire noch unterschiedlich ausgestattete Grafikkarten auf Basis des gleichen Chips auf den Markt – wer kann da noch die Übersicht behalten? Wir können! Und damit Sie am Ende dieses Artikels auch wissen, welche Karte die beste Leistung für Ihr Geld bietet, haben wir 30 aktuelle Grafikkarten auf das Test-Schlachtfeld geführt.

Das volle Brett

Wenn Sie von High-End-Grafikkarten eine überzeugende Spiele-Performance in hohen Auflösungen und mit allen Details erwarten, dann werden Sie heutzutage nicht enttäuscht. Sowohl der Radeon 9800 Pro als auch die Geforce-FX-5900-Serie bieten Leistung satt. Fast alle aktuellen Titel lassen sich mit diesen Vorzeige-Grafikkarten auch mit aktivierter Kantenglättung noch problemlos spielen. Trübten beispielsweise beim Geforce FX 5800 noch einige Designfehler den Gesamteindruck, so hat Nvidia beim Nachfolger FX 5900 aus den begangenen Fehlern gelernt. Die brandneue Nvidia-Platine setzt wie die Ati-Konkurrenz auf ein 256-Bit-Speicher-Interface. Besonders bei qualitativ hochwertiger Kantenglättung macht sich diese Maßnahme durch eine deutlich bessere Performance bemerkbar. Somit kann der FX 5900 den Vorgänger FX 5800 vor allem mit hohen Qualitäts-Einstellungen deutlich hinter sich lassen (55 Prozent mehr Leistung in **Unreal 2** mit 4X-Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung). Thema Kühlung: Die auffällig laute FX-Flow-Kühlung des FX 5800 Ultra wurde bei der Markteinführung zu Recht stark kritisiert. Sämtliche 5900er-Karten kommen glücklicherweise mit einer wesentlich leiseren Kühlung in den Handel. Dem Spitzenmodell FX 5900 Ultra spendiert Nvidia neben einem höheren Chiptakt (450 MHz anstelle von 400 MHz beim FX 5900) stolze 256 MByte Grafikspeicher. In unseren Benchmarks konnte eine normale Geforce FX 5900 allerdings noch sehr gut mit ihrem Ultra-Ableger mithalten. Bei einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten unterschied sich die Leistung der beiden Karten kaum. Erst bei zugeschaltetem Anti-Aliasing und anisotroper Filterung kann die FX-5900-Ultra-Karte dank des doppelt so großen Speichers und 50 MHz mehr Chiptakt deutlich in Führung gehen.

Übrigens: Als letztes Überbleibsel einer ungeliebten Geforce-Generation werden vereinzelt noch normale FX-5800-Karten angeboten. Im Vergleich zum FX 5800 Ultra besitzen diese eine andere Lüftersteuerung und Kühler anstelle der lauten FX-Flow-Kühlung. Für einen Straßenpreis von mittlerweile 300 Euro bietet so eine Geforce FX 5800 zwar keine überragende, aber immer noch eine gute Leistung bei allen aktuellen und kommenden Spielen.

Mehr Speicher, mehr Spaß?

Atis Antwort auf Nvidias FX 5900 Ultra mit 256 MByte ist eine Radeon 9800 Pro mit ebenfalls 256 MByte

Kompatibilität mit Pentium-4-Mainboards

In der PC Games 09/2003 haben wir Mainboards mit Intels Springdale- und Canterwood-Chipsatz unter die Lupe genommen. Mit manchen Grafikkarten aus unserer aktuellen Marktübersicht haben wir allerdings Inkompatibilitäten festgestellt. Durch zu hohe Kühler sowohl auf der Grafikkarte, als auch auf der Northbridge der Mainboards ließen sich nicht alle Karten problemlos in den AGP-Slot einsetzen.

■ Nicht möglich ■ Möglich

Ihr Mainboard		Geforce FX 5900 Ultra Ref.	Gainward FX 5900 Ultra	Sapphire 9800 Pro U.E.	Sapphire 9700 Pro U.E.	Sapphire 9600 Pro U.E.	MSI FX 5900 (Ultra)	Tyan 9600 Pro
Intel D865PERL	i865PE	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
MSI 875P Neo-FIS2R	i875P	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich
Abit IC7	i875P	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
Abit IS7	i865PE	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
Aopen AX4C Max	i875P	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
Aopen AX4SG Max	i865G	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
QDI P4I865GA-6A	i865P	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
Asus P4C800	i875P	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich
DFI Lanparty PRO875	i875P	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglichh	Möglich	Nicht möglich	Möglich
Epox EP-4PCA3+	i875P	Möglich	Möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich	Nicht möglich	Möglich

Benchmarkleistung
Star Trek: Elite Force 2 1.0 (pcgh.dm3)

FPS 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

- Geforce FX 5900 Ultra
- Geforce FX 5900
- Radeon 9800 Pro/256 MByte
- Radeon 9800 Pro
- Geforce FX 5600 Ultra (450/450)
- Geforce FX 5600 Ultra (400/400)
- Geforce FX 5600 Ultra (350/350)
- Radeon 9600 Pro
- Geforce4 Ti-4200/64
- Geforce FX 5600/128
- Geforce FX 5600 256 MByte
- Geforce FX 5200 Ultra
- Radeon 9600
- Geforce FX 5200 128 MByte (128 Bit)

Legende: 1.024x768, 32 Bit; 2X AA, max AF

Bei den Qualitätssettings zieht die Radeon 9800 Pro an den FX-5900-Karten vorbei, die Mittelklasse-Karten halten im Standardmodus noch mit.

Einstellungen: Athlon XP 3000+, A7N8X Deluxe (Nforce 2), 512 MByte, Win XP SP1, DX 9.0a

Benchmarkleistung
UT-2003-Engine 2225 (pcgh.dem)

FPS 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

- Geforce FX 5900 Ultra
- Geforce FX 5900
- Radeon 9800 Pro/256 MByte
- Radeon 9800 Pro
- Radeon 9600 Pro
- Geforce FX 5600 Ultra (450/450)
- Geforce FX 5600 Ultra (400/400)
- Geforce4 Ti-4200/64
- Geforce FX 5600 Ultra (350/350)
- Radeon 9600
- Geforce FX 5600/128
- Geforce FX 5600 256 MByte
- Geforce FX 5200 Ultra
- Geforce FX 5200 128 MByte (128 Bit)

Legende: 1.024x768, 32 Bit; 2X AA, 4:1 AF

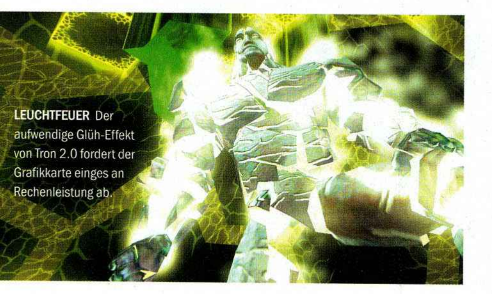
9800 Pro und FX 5900 liegen gleichauf; 256 MByte Speicher bringen keine bessere Leistung. FX 5600 Ultra knapp hinter Radeon 9600 Pro.

Einstellungen: Athlon XP 3000+, A7N8X Deluxe (Nforce 2), 512 MByte, Win XP SP1, DX 9.0a

Speicher. Im Vergleich zur Standardausführung (128 MByte) wurde der Speichertakt um 10 MHz auf 350 MHz DDR (700 MHz effektiv) angehoben. Des Weiteren greift Ati hier auf teuren DDR-II-Speicher zurück. Die DDR-II-Speichermodule sind zudem noch mit Kühlelementen versehen, wodurch der Preis weiter nach oben getrieben wird. Trotz eines saftigen Preisunterschieds von gut 100 Euro liegen die 128-MByte- und die 256-MByte-Varianten der Radeon 9800 Pro jedoch bei allen Spiele-Benchmarks etwa gleichauf. Der Kauf der 256-MByte-Platine lohnt sich hinsichtlich der Performance demnach nicht.

Der Geforce-FX-Nepp

Im Preissegment bis 200 Euro gibt es zahlreiche Grafikchips, die sich dem preisbewussten Käufer aufdrängen. Gerade hier sollte man allerdings Vorsicht walten lassen, damit sich das vermeintliche Schnäppchen nicht als Bauernfänger herausstellt. Vom Billigmodell Geforce FX 5200 liegen beispielsweise gleich drei unterschiedliche Versionen in den Händlerregalen. Während 5200er-Karten mit 64 MByte Speicher serienmäßig mit einem Speicher-Interface von lediglich 64 Bit auskommen müssen, werden inzwischen auch 128-MByte-Platinen mit dem langsamen und veralteten 64-Bit-Interface angeboten (Standard: 128 Bit). Diese Beschleuniger sind noch einmal deutlich langsamer als ihre ohnehin recht schwachen FX-5200-Kollegen mit 128 Bit. Tipp für den Kauf: Sie erkennen ein 64-Bit-Interface daran, dass nur vier anstelle von acht Speichersockeln belegt sind (siehe Screenshot auf Seite 183). Für aktuelle Spiele reicht die Leistung sowohl mit 64 Bit als auch mit 128 Bit nicht aus, weshalb Sie von dem Kauf eines 3D-Beschleunigers mit Geforce-FX-5200-Chip trotz des günstigen Preises absehen sollten. Hier sparen Sie wirklich am falschen Ende!



LEUCHTFEUER Der aufwendige Glüh-Effekt von Tron 2.0 fordert der Grafikkarte einges an Rechenleistung ab.

DirectX 9 für Pfennigfuchser

Für die Ultra-Variante des FX 5200 sieht es dagegen etwas besser aus; diese kann leistungstechnisch fast mit einer normalen Geforce FX 5600 gleichziehen. In puncto Spieleleistung werden beide Karten allerdings von einer Geforce4 Ti-4200 geschlagen, sofern keine Kantenglättung oder anisotrope Filterung aktiviert wird. Dank eines Verkaufspreises von circa 120 Euro stellt Nvidias Auslaufmodell also immer noch eine günstige Alternative zu den billigen DX-9-Platinen dar – auch wenn die Marketingabteilung von Nvidia das etwas anders sieht. Und was die berühmt-berüchtigte Kompatibilität zu DirectX 9 betrifft: Erstens gibt es derzeit kaum Spiele, bei denen man zwingend einen 3D-Beschleuniger benötigt, der DX 9 in Hardware unterstützt. Zweitens bringt es Ihnen nichts, bei kommenden Titeln wie **Half-Life 2** zwar alle Grafik-Details einschalten zu können, aber anschließend mit zehn Bildern pro Sekunde durch die Gänge zu schleichen. Oder?

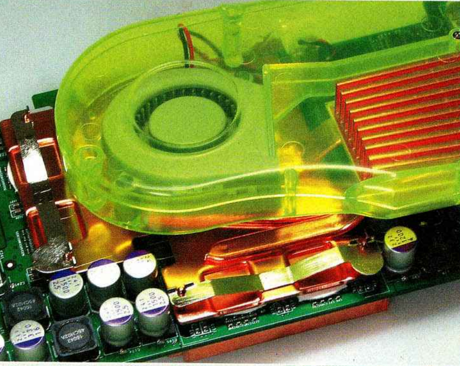
Zurück zum Thema: Manche Hersteller wie beispielsweise MSI bieten ihre FX-5600-Karten auch mit 256 MByte Speicher an. Hierbei sollte man allerdings besonders aufpassen, da diese in der Regel mit 200 MHz DDR (400 MHz effektiv) einen niedrigeren Speichertakt aufweisen als eine Geforce FX 5600 mit 128 MByte (275 MHz DDR/550 MHz effektiv). Die Standard-Variante mit 128 MByte liefert bei 1.024x768 Bildpunkten in der **UT 2003**-Engine rund 10 Prozent bessere Ergebnisse als 256-MByte-Karten. Im Qualitätsmodus (2X-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung) sind es bereits 12 Prozent. Fazit: Wenn

Preis-Leistungs-Vergleich Grafikkarten

Grafikkarte	Leistung (Fps)*	Preis (Euro)**	Euro/Frame
Radeon 9800 Pro/256	98,3 Fps	€ 520,-	5,3
Radeon 9800 Pro/128	97,5 Fps	€ 410,-	4,2
Radeon 9700 Pro/128	90,1 Fps	€ 330,-	3,7
FX 5900 Ultra/256	88,5 Fps	€ 540,-	6,1
FX 5900/128	81,7 Fps	€ 400,-	4,9
Radeon 9700/128	77,1 Fps	€ 250,-	3,2
FX 5800/128	76 Fps	€ 320,-	4,2
Radeon 9500 Pro/128	66,9 Fps	€ 210,-	3,1
Radeon 9600 Pro/128	63,5 Fps	€ 190,-	3,0
FX 5600 Ultra/128	55,3 Fps	€ 255,-	4,6
Geforce4 Ti-4800 SE	48 Fps	€ 150,-	3,1
Radeon 9600/128	45,6 Fps	€ 130,-	2,9
FX 5600/128	43,6 Fps	€ 165,-	3,8
Geforce4 Ti-4200 4X/64	39,5 Fps	€ 105,-	2,7
FX 5200 Ultra/128	38,8 Fps	€ 150,-	3,9
Radeon 9200/64	28 Fps	€ 75,-	2,7
Geforce FX 5200/128	28 Fps	€ 90,-	3,2
Geforce4 MX-440/8X	25 Fps	€ 55,-	2,2
FX 5200/64	18,2 Fps	€ 80,-	4,4

Der Euro/Frame-Index zeigt, wieviel Euro Sie für jeweils 1 Frame Spielgeschwindigkeit hinblättern müssen. Karten mit Geforce4 MX-440 oder Radeon 9200 haben zwar ein gutes Euro/Frame-Verhältnis, liefern aber kaum spielbare Ergebnisse ab.

* Verschiedene Benchmarks, 1.024x768, 32 Bit, 2X FSAA, 4:1 AF | ** Durchschnittspreis (15.07.2003)





GENERATIONSWECHSEL Im Vergleich mit dem Kühler der Geforce FX 5800 Ultra (Bild oben) erzeugt das Referenzdesign der FX 5900 Ultra ein leiseres Betriebsgeräusch.

es eine FX 5600 für Ihren Rechner sein soll, dann bitte mit 128 MByte.

Atis Antwort auf die FX 5600 von Nvidia ist die Radeon 9600. Bei unseren Leistungstests schenken sich die beiden Konkurrenten nichts und erzielen sehr ähnliche Ergebnisse. Im Vergleich zum Vorgänger Radeon 9500 zieht der Neuling allerdings den Kürzeren. 3D-Beschleuniger mit Radeon-9500-Chip sind nur noch vereinzelt erhältlich und werden leider nicht mehr hergestellt.

Fazit: Sowohl die Radeon 9600 als auch die FX 5200/5600 unterstützen zwar DirectX 9 in Hardware, für kommende DX9-Spiele wie **Half-Life 2** oder **Stalker** dürfte die reine Rechenleistung allerdings nicht mehr ausreichen. Mit aktuellen Spielen wie **Elite Force 2** oder **Unreal 2** kommen Geforce FX 5600 und Radeon 9600 im Standardmodus aber noch gut zurecht. Dabei sind die Platinen aber oft langsamer als eine vermeintlich veraltete Geforce4 Ti oder eine Radeon 9500/9700 – wer Letztere besitzt, kann mit dem Aufrüsten also ruhig noch etwas warten.

Darf's ein bisschen mehr sein?

Auch im absatzstarken Mittelklasse-Markt hat sich einiges getan. Nachdem die Geforce FX 5600 Ultra bereits mehrere Wochen angeboten wurde, entschied sich Nvidia, der Karte ein kleines Lifting zu spendieren. Fortan arbeiten alle 5600-Ultra-Beschleuniger mit einem Speichertakt von 400 MHz DDR (800 MHz effektiv). Der Grafikchip taktet mit 400 MHz (ursprünglich: 350 MHz Chip, 350 MHz DDR Speicher). Dank der höheren Taktrate erreicht die neue FX 5600 Ultra 73 Fps bei **Elite Force 2**, während die ursprüngliche Version lediglich 67 Fps erzielt. Sie sollten also auf jeden Fall darauf achten, eine neue Revision zu kaufen.

Fast zeitgleich hat auch Ati das direkte Konkurrenzprodukt Radeon 9600 Pro neu aufgelegt. Dieser Chip rechnet mit 400 MHz Chip- und 300 MHz DDR (600 MHz effektiv) Speichertakt. Trotz der niedrigeren Taktraten setzte sich die Radeon 9600 Pro in unseren Benchmarks knapp vor die Geforce FX 5600 Ultra. Beide Platinen eignen sich gut für aktuelle Spieletitel. Auch zukünftige Kracher wie **Half-Life 2** oder **Doom 3** sind auf der neuen Mittelklasse von Ati und Nvidia voraussichtlich noch spielbar.

Um die Gunst der Käufer zu erwerben, präsentieren sich viele Hersteller spendabel und verpassen den aktuellen Mittelklasse-Platinen FX 5600 Ultra und Radeon 9600 Pro eine umfangreiche Ausstattung. Diese reicht von aktuellen Spielen wie **Morrowind** oder **Vietcong** über zahlreiche Anschluss-Kabel für TV-in und TV-out bis hin zu einer Gratis-Firewire-Karte. Die Gestaltung der Kühler ist nicht minder vielfältig. Auf das biedere Referenzdesign von Ati oder Nvidia wird nur selten zurückgegriffen. Stattdessen versucht man, durch optische Reize aufzufallen. Neben reinen Blendern wie Lüftern mit Flammen-Optik oder blauen Leucht-Dioden kommen auch sehr sinnvolle Kühllösungen zum Einsatz – allen voran Sapphires Passivkühlung, welche auch bei High-End-Karten für einen absolut geräuschlosen Betrieb sorgt. Wer seinen PC auch hin und wieder zum Arbeiten benutzt oder einen Silent-Rechner sein Eigen nennt, wird die Passivkühlung zu schätzen wissen. Generell liegt die Lautstärke fast aller aktuellen 3D-Beschleuniger im vertretbaren Bereich – von Ausnahmen wie der Abit Siluro FX 5600 Ultra oder der Gainward FX Ultra/760 XP Golden Sample LE einmal abgesehen.

Die richtige Entscheidung

Bei der aktuellen Grafikkarten-Palette ist für jeden etwas dabei: Performance-Enthusiasten werden mit der Radeon 9800 Pro oder der Geforce FX 5900 (Ultra) glücklich, der preisbewusste Spieler greift lieber zu Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro. Gelegenheitsspieler freunden sich dagegen mit einer günstigen Radeon 9600 oder der FX 5600 an. Von einer FX 5200 sollte man als Spieler lieber die Finger lassen; es sei denn, Sie suchen noch eine günstige Karte für Ihren Zweitrechner. Damit Sie genau den richtigen Beschleuniger für Ihre Ansprüche finden, haben wir auf den nächsten sechs Seiten insgesamt 30 Karten in die drei Leistungsklassen Einsteiger, Mittelklasse und High-End eingeteilt und bewertet. Dabei erklären wir Ihnen nicht nur, welche Grafikkarten empfehlenswert sind und wovon Sie besser Abstand nehmen, sondern weisen auch auf spezielle Eigenheiten und Probleme hin. Die jeweils herausragenden 3D-Beschleuniger ihrer Klasse werden zudem gesondert vorgestellt. So erfahren Sie ganz genau, welcher Beschleuniger sein Geld wirklich wert ist. DANIEL MÖLLENDORF

Grafikkarten für Einsteiger

Im Bereich von 80 bis 165 Euro finden sich **sowohl Schnäppchen als auch Mogelpackungen.**

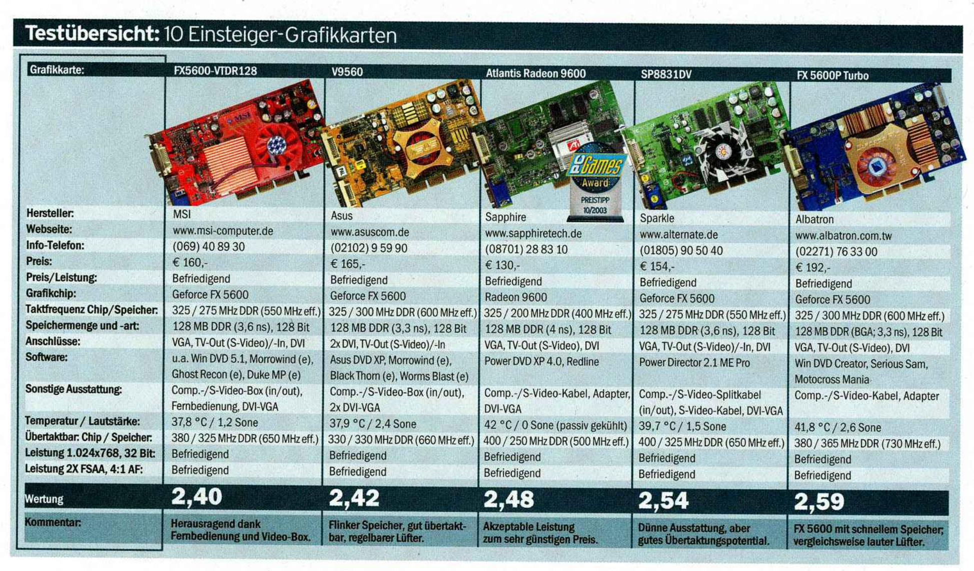
Mit der **FX5600-VTDR128** von MSI werden vor allem Videofans glücklich: Neben Kabeln für TV-out und Video-in gehören eine Verteilerbox sowie eine Fernbedienung zum Lieferumfang. Ein Diagnose-Chip überwacht Temperatur, Lüfterdrehzahl und Spannung. Zusätzlich liegen Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project und WinDVD bei. Glanzlicht der **V9560** ist der verwendete Speicher, den Asus mit 300 MHz taktet - standardmäßig liegt dieser bei 275 MHz. Per Overclocking erreichten wir sogar 330 MHz. Der Lüfter ist leider relativ laut, die Drehzahl lässt sich jedoch herunterregeln. Die Ausstattung überzeugt dank Morrowind und der Video-Schnittstellen.

Speicher: Masse gegen Klasse

Sparkle setzt bei der **SP8831DV** eher auf einen günstigen Preis als auf umfangreiche Beigaben. Während softwareseitig nur ein DVD-Player geboten wird, besticht Sparkles Silizium-Platine durch sehr gute Übertaktungsergebnisse (400 MHz Chiptakt, 325 MHz Speichertakt). Positiv fallen der leise Lüfter und der TV-Eingang auf. Bei der **FX 5600P Turbo** von Albatron kommt hingegen der mit 2,6 Sone lauteste Lüfter im Einsteigerbereich zum Einsatz. Wie Asus taktet auch Albatron den Speicher mit 300 MHz etwas höher als gewöhnlich. In unseren Übertaktungstests lief dieser sogar mit 365 MHz noch stabil. Bei der **FX5600-TD256** von MSI beträgt der Speicher zwar 256 MByte, dafür ist dieser mit 200 MHz deutlich niedriger getaktet als bei den anderen Testkandidaten. In den Benchmarks fällt der MSI-Beschleuniger daher um 20 Prozent hinter die Konkurrenz zurück. Vom Kauf der **FX5600-TD256** sollten Sie also absehen.

Kleiner Preis, aber leistungsschwach

Mit dem **3D Blaster 5 FX 5200 Ultra** präsentiert Creative eine Einsteigerkarte ohne Besonderheiten. Als Mitbringsel gibt es nur das Spiel **Gun Metal** - Anschlusskabel werden nicht mitgeliefert. Leistungstechnisch liegt der Beschleuniger nur knapp hinter FX-5600-Platinen, allerdings ist er auch etwa genauso teuer - greifen Sie also lieber gleich zu einer Geforce FX 5600. Lediglich die Übertaktungsergebnisse konnten uns überzeugen. Trotz der hohen Taktraten (Chip: 380 MHz, Speicher: 335 MHz) lässt die Grundgeschwindigkeit zu wünschen übrig. Die Innovision **Tornado FX 5200 Ultra** ist etwas günstiger als das 3D-Brett von Creative, dafür muss der Käufer auf eine Temperaturüberwachung verzichten und einen lauteren Lüfter in Kauf nehmen. Im Gegensatz zum Konkurrenten liefert Innovision



Testübersicht: 10 Einsteiger-Grafikkarten

Grafikkarte:	FX5600-VTDR128	V9560	Atlantis Radeon 9600	SP8831DV	FX 5600P Turbo
Hersteller:	MSI	Asus	Sapphire	Sparkle	Albatron
Webseite:	www.msi-computer.de	www.asuscom.de	www.sapphiretech.de	www.alternate.de	www.albatron.com.tw
Info-Telefon:	(069) 40 89 30	(02102) 9 59 90	(08701) 28 83 10	(01805) 90 50 40	(02271) 76 33 00
Preis:	€ 160,-	€ 165,-	€ 130,-	€ 154,-	€ 192,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Grafikchip:	Geforce FX 5600	Geforce FX 5600	Radeon 9600	Geforce FX 5600	Geforce FX 5600
Taktfrequenz Chip/Speicher:	325 / 275 MHz DDR (550 MHz eff.)	325 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	325 / 200 MHz DDR (400 MHz eff.)	325 / 275 MHz DDR (550 MHz eff.)	325 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	128 MB DDR (3,6 ns), 128 Bit	128 MB DDR (3,3 ns), 128 Bit	128 MB DDR (4 ns), 128 Bit	128 MB DDR (3,6 ns), 128 Bit	128 MB DDR (BGA; 3,3 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In, DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	u.a. Win DVD 5.1, Morrowind (e), Ghost Recon (e), Duke MP (e)	Asus DVD XP, Morrowind (e), Black Thorn (e), Worms Blast (e)	Power DVD XP 4.0, Redline	Power Director 2.1 ME Pro	Win DVD Creator, Serious Sam, Motocross Mania
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Box (in/out), Fernbedienung, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Box (in/out), 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Splitkabel (in/out), S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter
Temperatur / Lautstärke:	37,8 °C / 1,2 Sone	37,9 °C / 2,4 Sone	42 °C / 0 Sone (passiv gekühlt)	39,7 °C / 1,5 Sone	41,8 °C / 2,6 Sone
Übertaktbar: Chip / Speicher:	380 / 325 MHz DDR (650 MHz eff.)	330 / 330 MHz DDR (660 MHz eff.)	400 / 250 MHz DDR (500 MHz eff.)	400 / 325 MHz DDR (650 MHz eff.)	380 / 365 MHz DDR (730 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 2X FSAA, 4:1 AF:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Wertung	2,40	2,42	2,48	2,54	2,59
Kommentar:	Herausragend dank Fernbedienung und Video-Box.	Flinker Speicher, gut übertaktbar, regelbarer Lüfter.	Akzeptable Leistung zum sehr günstigen Preis.	Dünne Ausstattung, aber gutes Übertaktungspotential.	FX 5600 mit schnellem Speicher, vergleichsweise lauter Lüfter.



GENÜGSAM Bei Sapphires 130 Euro günstigen Atlantis Radeon 9600 reicht eine passive Kühlung aus.

Atlantis 9600:
Günstiger DirectX-9-Beschleuniger

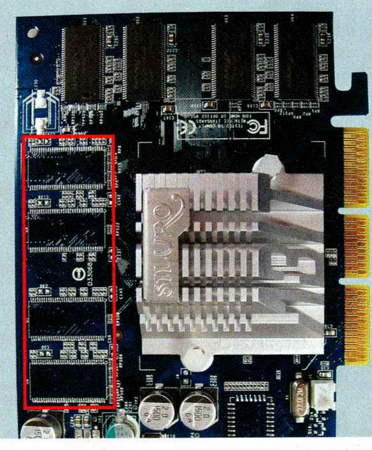
Für 130 Euro bietet Sapphires Radeon 9600 zwar keine überragende Leistung, reicht für aktuelle Spiele aber meist noch aus.

Die **Atlantis Radeon 9600** von Sapphire unterscheidet sich von der Geforce-FX-Konkurrenz durch ihr schnörkelloses Design. Statt einer aufwendigen Kühllösung kommt ein passiver Kühlkörper zum Einsatz. Somit arbeitet die Karte völlig lautlos. Trotzdem wird der Grafikchip mit 42 °C nicht zu warm. Beim Speicher verzichtet man auf modernes BGA-RAM. Die Übertaktungsergebnisse fielen dennoch gut aus. In unseren Tests machte der Chip einen Takt von 400 MHz mit (Standard: 325 MHz). Der Speicher ließ sich von 200 MHz DDR auf 250 MHz DDR übertakten.
Neben Composite- und SVHS-Kabeln, DVI-VGA-Umstecker und Power DVD XP 4.0 liegt noch das Übertaktungs-Tool Redline in der Verpackung. In den Benchmarks erzielte die **Radeon 9600** ähnliche Ergebnisse wie die FX-5600-Konkurrenz. Dank des günstigen Preises von 130 Euro hat sich das 3D-Brett die Preis-Leistungs-Auszeichnung für den Einsteigerbereich verdient.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung: **2,48**

Leistungsbremse 64-Bit-Interface

Wenn bei der Geforce FX 5200 mit 128 MByte vier von acht Speicherbausteinen nicht verwendet werden (siehe roter Kasten), besitzt das Speicher-Interface lediglich 64 Bit. Diese Version ist deutlich langsamer als die FX-5200-Karten mit 128-Bit-Interface.



Wichtige Fragen:

Für welche Spiele eignen sich die Einsteiger-Grafikkarten?
Für alle älteren und die meisten aktuellen Spiele reicht die Leistung der FX-5600- und Radeon-9600-Karten noch aus. Mit einer FX 5200 müssen Sie sich aber schon jetzt mit niedrigen Auflösungen oder reduzierten Details zufrieden geben. Bei Doom 3 und Half-Life 2 müssen voraussichtlich alle Einsteiger-Modelle passen.

Gibt es ältere Grafikkarten, die mehr Leistung zu einem ähnlich guten Preis bieten?
Grafikkarten mit Geforce4-Ti4200-Grafikchip unterstützen zwar kein DirectX 9 in Hardware, solange keine Kantenglättung aktiviert wird, liefern sie aber ein gutes Ergebnis ab und platzieren sich vor der neuen Billig-Generation. Bei den Geforce4-Ti-Karten handelt es sich allerdings um Auslaufmodelle, weshalb diese nur noch vereinzelt im Handel erhältlich sind. Wegen des günstigen Preises von etwa 120 Euro lohnt es sich allerdings, nach diesem Schnäppchen Ausschau zu halten.

immerhin einen DVI-VGA Adapter und ein Composite-Kabel mit. Am unteren Ende der Leistungstabelle liegen die **Tornado FX 5200** von Innovision und der **3D Blaster 5 FX 5200** von Creative. Während beide 3D-Boliden die gleiche Ausstattung wie die entsprechenden Ultra-Modelle aufweisen, fallen sie in den Benchmarks deutlich ab. Die Creative-Karte hat zudem nur ein 64-Bit-Speicher-Interface (Standard: 128 Bit), weshalb sie entschieden langsamer als die Konkurrenz von Innovision arbeitet. Generell gilt: Die Grafikkarten mit FX-5200-Chip liefern in vielen aktuellen Titeln wie **Tron 2.0**, **Vice City** oder **Splinter Cell** nur selten vernünftig spielbare Ergebnisse. Daher verzichten wir darauf, einen Testsieger in diesem Segment zu küren. DANIEL MÖLLENDORF

Testübersicht: 10 Einsteiger-Grafikkarten

Grafikkarte:	FX5600-TD256	3DB 5 FX 5200 Ultra	Tornado FX 5200 Ultra	Tornado FX 5200	3DB 5 FX 5200
Hersteller:	MSI	Creative	Innovision	Innovision	Creative
Webseite:	www.msi-computer.de	de.europe.creative.com	www.mb-it.de	www.mb-it.de	de.europe.creative.com
Info-Telefon:	(069) 40 89 30	(0800) 1 81 51 01	(05932) 5 04 50	(05932) 5 04 50	(0800) 1 81 51 01
Preis:	€ 195,-	€ 163,-	€ 150,-	€ 84,-	€ 79,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut
Grafikchip:	Geforce FX 5600	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce FX 5200	Geforce FX 5200
Taktfrequenz Chip/Speicher:	325 / 200 MHz (400 MHz eff.)	325 / 325 MHz (650 MHz eff.)	325 / 325 MHz DDR (650 MHz eff.)	250 / 200 MHz DDR (400 MHz eff.)	250 / 200 MHz DDR (400 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	256 MB DDR (5 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,86 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,86 ns), 128 Bit	128 MB DDR (5 ns), 128 Bit	64 MB DDR (5 ns), 64 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)
Software:	WinDVD 5.1, Morrowind (e), Ghost Recon (e), Duke Nukem MP (e)	Gun Metal OEM	Win DVD 4, Win DVD Creator	Win DVD 4, Win DVD Creator	Gun Metal OEM
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	-	Composite-Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	-
Temperatur / Lautstärke	34,1 °C / 1,0 Sone	44,8 °C / 1,7 Sone	45,8 °C / 2,2 Sone	44,6 °C / 0 Sone (passiv gekühlt)	49,5 °C / 0 Sone (passiv gekühlt)
Übertaktbar: Chip / Speicher:	360 / 215 MHz DDR (430 MHz eff.)	380 / 360 MHz DDR (720 MHz eff.)	380 / 335 MHz DDR (370 MHz eff.)	370/ 275 MHz DDR (550 MHz eff.)	250 /260 MHz DDR (520 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 bit	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 2X FSAA, 4:1 AF	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
Wertung	2,59	2,64	2,66	2,95	3,34
Kommentar:	Aufgrund des niedrigen Speichertaktes nicht zu empfehlen.	Schwache Leistung, etwas zu teuer, kaum Ausstattung.	Einsteiger-Karte mit vergleichsweise lautem Lüfter.	Günstiger Preis, für kommende Spiele aber zu langsam.	Sehr langsam durch 64-bit-Speicher-Interface.

Mittelklasse-Grafikkarten

Grafikkarten zwischen 170 und 250 Euro bieten **ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.**

Hercules setzt bei der **3D Prophet 9600 Pro** wie üblich auf eine blaue Platine und einen Orb-Kühler. Obwohl der Lüfter mit 2,2 Sone vergleichsweise leise ist, fallen die Übertaktungsergebnisse sehr gut aus: 490 MHz Chiptakt und 350 MHz Speichertakt waren spielend möglich. Kleiner Gag: Die integrierte LED lässt den Lüfter im Betrieb blau leuchten. Beim Kühlerdesign der **Atlantis 9600 Pro Ultimate Edition** setzt Sapphire nicht auf solche optischen Spielereien. Dafür arbeitet die Karte dank Passivkühler mit Heatpipe völlig geräuschlos – ideal für Silent-PCs. Der Grafikchip wird allerdings 52,2 °C warm, weshalb Sie Wert auf einen Gehäuselüfter legen sollten. Die Ausstattung ist deckungsgleich mit der unseres Preis-Tipps, der **Atlantis 9600 Pro** mit aktiver Kühlung. Die Ultimate Edition ist allerdings knapp 40 Euro teurer.

Ausstattung gegen Preis

Gigabytes **GV-R96P128D** kommt dagegen mit einem lauten Lüfter (2,8 Sone) daher. Zusätzlich hat man Speicherkühler auf der Platine untergebracht. Mit dem beiliegenden Übertaktungstool V-Tuner konnten wir den Chiptakt auf 480 MHz anheben. Mit Powerstrip waren sogar 500 MHz möglich. Als Lohn der Mühe erzielte die übertaktete Karte eine rund 20 Prozent bessere Leistung mit der **UT 2003**-Engine. Als Zugabe werden Power DVD XP 4.0 und der etwas angestaubte Fun-Shooter **Serious Sam** mitgeliefert. Wer auf Software-Beigaben komplett verzichten kann, findet mit der **Radeon 9600 Pro** von Connect 3D eine leise Grafikkarte zum unschlagbaren Preis von 170 Euro. Zum Vergleich: Eine FX 5600 (non Ultra) kostet ungefähr genauso viel, bietet aber eine deutlich schlechtere Performance.

FX 5600 Ultra: von konservativ bis ausgefallen

Gainward liefert mit der **FX Ultra/760 XP Golden Sample LE** dank höherer Taktraten (450 Chiptakt, 450 MHz Speichertakt) die schnellste Geforce FX 5600 Ultra ab. Leider ist der Lüfter im Flammen-Design stolze 4,1 Sone laut. Immerhin: Für den Preis von 230 Euro bekommt der Käufer eine Firewire-Karte gratis. Eher konventionell fallen dagegen die 5600-Ultra-Karten von Terratec und PNY aus. Sowohl die **Mystify 5600 Ultra** als auch die **Verto FX 5600 Ultra** werden im Referenzdesign angeboten. Das bedeutet 400 MHz Chiptakt und 400 MHz Speichertakt inklusive eines 3,1 Sone lauten Lüfters. Während Terratec die Spieler mit den Vollversionen von **Warcraft 3**, **Splinter Cell** und **Gun Metal** (OEM) ködert, liefert PNY lediglich das Top-Rollenspiel **Morrowind** mit. Dafür lässt sich die

Testübersicht: 10 Mittelklasse-Grafikkarten

Grafikkarte:	Tachyon G9600 Pro	Atlantis 9600 Pro	3D Prophet 9600 Pro	Atlantis 9600 Pro U.E.	GV-R96P128D
	PC Games Award TESTSIEGER 10/2003	PC Games Award PREISTIPP 10/2003			
Hersteller:	Tyan	Sapphire	Guillemot/Hercules	Sapphire	Gigabyte
Webseite	www.tyan.de	www.sapphiretech.de	www.hercules.de	www.sapphiretech.de	www.gigabyte.de
Info-Telefon	(08136) 93 95 30	(08701) 28 83 10	(09123) 9 65 80	(08701) 28 83 10	(040) 2 53 30 40
Preis	€ 199,-	€ 190,-	€ 239,-	€ 239,-	€ 195,-
Preis/Leistung:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Grafikchip:	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 Pro
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	128 MB DDR (3,6 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,86 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,9 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,9 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,86 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Win DVD 4, Tachyon Graphics Monitor 2.6	Power DVD XP, Redline, Medieval	Power DVD XP, 3D Tweaker 3.0 LE, Vietcong OEM (e)	Power DVD XP, Redline, Medieval	Power DVD XP, V-Tuner, Serious Sam
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke	39,6 °C / 2,1 - 3,9 Sone	37,4 °C / 1,7 Sone	38 °C / 2,2 Sone	52,2 °C / 0 Sone (passiv gekühlt)	38,4 °C / 2,8 Sone
Übertaktbar: Chip / Speicher:	530 / 310 MHz DDR (620 MHz eff.)	490 / 320 MHz DDR (640 MHz eff.)	490 / 350 MHz DDR (700 MHz eff.)	500 / 330 MHz DDR (660 MHz eff.)	500 / 330 MHz DDR (660 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 2X FSAA, 4:1 AF	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Wertung	1,97	1,97	1,98	1,99	2,05
Kommentar:	Gutes Kühlungsdesign mit regulierbarem Lüfter	Günstige 9600 Pro mit ordentlichem Übertaktungspotenzial	Gute Kühlung trotz leisem Lüfter; etwas zu teuer	Ideal für Silent-PCs, wird jedoch sehr warm	Lauter Lüfter, dafür gute Übertaktungsergebnisse



KALTGESTELLT Auch auf der niedrigsten Drehzahl-Stufe wird die Karte dank des großen Kühlers nicht zu warm.

PC Games Award – TESTSIEGER 10/2003

Tachyon G9600 Pro: Die clevere Wahl für unter 200 Euro

Sinnvolle Features und eine gute Kühllösung machen die Tachyon 9600 Pro von Tyan zum Testsieger.

Bei der **Tachyon G9600 Pro** fällt sofort der ausladende Aluminium-Kühlkörper auf. Dieser bedeckt auf beiden Seiten den Grafikchip und die Speicherbausteine. Den mitgelieferten Tachyon Graphics Monitor sollten Sie unbedingt installieren, da es das nützliche Tool ermöglicht, die Lüfterdrehzahl und somit die Lautstärke zu bestimmen. Bei der maximalen Drehzahl (Standard) entsteht mit 3,9 Sone ein störendes Betriebsgeräusch. Auf der niedrigsten Stufe flüstert der Lüfter mit 2,1 Sone - bei einer kaum schlechteren Kühlleistung. Weniger gut: Der Speicher läuft bereits in der Standardeinstellung über den Spezifikationen und lässt sich daher auch nur um 10 MHz übertakten - ganz im Gegensatz zum Grafikchip, der auch mit 530 MHz noch problemlos arbeitete (Standard 400 MHz). Der Retail-Version liegen Win DVD, TV-Kabel sowie ein DVI-VGA-Umstecker bei.

Fazit: Der gute Kühler mit regelbarem Lüfter macht den Speicher-Patzer wieder wett - und die Tachyon G9600 Pro zur besten Grafikkarte im Mittelklasse-Bereich.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,97**



VORSICHT Greifen Sie bei einer Atlantis 9600 Pro unbedingt zur Variante mit schnellem Samsung-Speicher.

PC Games Award – PREISTIPP 10/2003

Sapphire Atlantis 9600 Pro: Starke Leistung zum kleinen Preis

Günstig, leise, gute Übertaktungs-Ergebnisse: Die Atlantis 9600 Pro von Sapphire leistet sich bei einem Preis von 190 Euro kaum Schwächen.

Die Ausstattung der Sapphire-Karte ist mit Power DVD XP 4.0, **Medieval** und dem Übertaktungstool Redline ganz passabel. Auch TV-Kabel (Composite und S-VHS) sowie ein DVI-VGA-Umstecker werden mitgeliefert. Der unauffällige Lüfter kühlt den Grafikchip auf einen guten Wert von 37,4 °C. Mit 1,7 Sone ist er zudem sehr leise. Die Ultimate Edition der Atlantis 9600 Pro mit lautloser Passivkühlung (ebenfalls im Test) ist daher fast überflüssig.

Auch bei unseren Übertaktungs-Tests machte die Karte eine gute Figur: Der Grafikchip kam problemlos mit 490 MHz zurecht. Beim Speicher reichte es immerhin noch für 320 MHz. Im Vergleich zum Testsieger ist die Atlantis 9600 Pro etwas günstiger, dafür fehlt die Möglichkeit zur Drehzahlüberwachung. Beim Kauf der Karte ist Vorsicht angesagt, da auch Varianten mit minderwertigem Entrotech-RAM angeboten werden. Im Vergleich zur Standardversion mit Samsung-Speicher sind diese bis zu 10 Prozent langsamer.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,97**

Wichtige Fragen:

Welche Grafikkarte hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis?
Atis Radeon 9600 Pro erzielt etwas bessere Benchmark-Ergebnisse als die FX 5600 Ultra (10 bis 20 Prozent). Darüber hinaus wird diese im Handel etwas günstiger angeboten. Daher ist die Ati-Karte unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

Wann lohnt sich der Umstieg?
Wenn eine Geforce4 Ti in Ihrem Rechner arbeitet, brauchen Sie nicht auf die neue Mittelklasse umzusteigen. Wenn Sie allerdings noch einen DX7-Beschleuniger (Geforce2/4 MX, Radeon 7500) Ihr Eigen nennen, lohnt sich der Wechsel zu einer Radeon 9600 Pro oder Geforce FX 5600 Ultra.

Reichen die Mittelklasse-Karten noch für Doom 3 und Half-Life 2 aus?
Bei den kommenden DX9-Krachern von Valve und id Software sind voraussichtlich auch mit dem Radeon 9600 Pro oder der Geforce FX 5600 Ultra spielbare Wiederholraten zu erreichen. Auf Qualitätseinstellungen wie Kantenglättung oder anisotrope Texturfilterung müssen Sie allerdings höchstwahrscheinlich verzichten.

Verto-Karte sehr gut übertakten und kostet rund 30 Euro weniger als die **Mystify 5600 Ultra**, welche mit 250 Euro die teuerste Mittelklasse-Platine im Test ist.

Mit der **Siluro FX 5600 Ultra** präsentiert Abit erneut einen auffällig gestalteten Kühler. Dieser ist jedoch weder leistungsstark noch leise. Zudem kommt das alte Chipdesign mit Taktraten von 350 MHz für den Grafikchip und 350 MHz beim Speicher zum Einsatz. Erst per Übertaktung kann der Beschleuniger auf das Leistungsniveau der übrigen FX-5600-Ultra-Vertreter gebracht werden.

DANIEL MÖLLENDORF

Testübersicht: 10 Mittelklasse-Grafikkarten

Grafikkarte:	Radeon 9600 Pro	FX Ultra/760 XP GS LE	Mystify 5600 Ultra	Verto FX 5600 Ultra	Siluro FX 5600 Ultra
Hersteller:	Connect 3D	Gainward	Terratec	PNY Technologies	Abit
Webseite:	www.connect3d.com	www.gainward.de	www.terratec.de	www.pny.de	www.abit.com.tw
Info-Telefon:	(05932) 5 04 50	(089) 89 89 90	(02157) 8 17 90	(02405) 4826110	+31 77 320 44 28
Preis:	€ 170,-	€ 230,-	€ 250,-	€ 220,-	€ 199,-
Preis/Leistung:	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Grafikchip:	Radeon 9600 Pro	Geforce FX 5600 Ultra	Geforce FX 5600 Ultra	Geforce FX 5600 Ultra	Geforce FX 5600 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	450 / 450 MHz DDR (900 MHz eff.)	400 / 400 MHz DDR (800 MHz eff.)	400 / 400 MHz DDR (800 MHz eff.)	350 / 350 MHz DDR (700 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	128 MB DDR (3,3 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,2 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,2 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,2 ns), 128 Bit	128 MB DDR (2,8 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	-	Win DVD 4, Win Producer 3, Win Rip 2.1, Expertool 3.09	Splinter Cell, Warcraft 3, Gun Metal OEM	Morrowind	Siluro DVD 4, Graphic Max 2
Sonstige Ausstattung:	Composite-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Firewire-Karte, Comp.-/S-Video-Splitkabel (in/out), DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	39,4 °C / 1,6 Sone	41 °C / 4,1 Sone	43,5 °C / 3,2 Sone	45 °C / 3,1 Sone	47,2 °C / 3,7 Sone
Übertaktbar: Chip / Speicher:	480 / 350 MHz DDR (700 MHz eff.)	470 / 465 MHz DDR (930 MHz eff.)	450 / 450 MHz DDR (900 MHz eff.)	470 / 485 MHz DDR (970 MHz eff.)	410 / 445 MHz DDR (890 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 2X FSAA, 4:1 AF	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Wertung	2,10	2,16	2,21	2,24	2,27
Kommentar:	Günstige 9600 Pro ohne Software-Beigaben	Schnellste FX 5600 Ultra, gute Ausstattung, lauter Lüfter	Starkes Spiele-Bundle, vergleichsweise teuer	Ordentliche FX 5600 Ultra im Referenzdesign	Laute und leistungsschwache Kühlung, relativ guter Preis

High-End-Grafikkarten

Ab 370 Euro bekommen Sie eine **schnelle Grafikkarte mit großen Leistungsreserven.**

Bei der **GV-R98P256D** von Gigabyte handelt es sich wie bei unserem Testsieger um eine Radeon 9800 Pro mit 256 MByte Speicher. Dieser ist ebenfalls 10 MHz höher getaktet bei den 9800-Pro-Karten mit 128 MByte. Der Leistungsvorsprung ist allerdings nur gering. Während der Testsieger von Sapphire lautlos arbeitet, wird die **GV-R98P256D** von einem mit 2,2 Sone relativ lauten Lüfter gekühlt. Dafür ist die Pixelschleuder von Gigabyte allerdings deutlich günstiger. Von MSI kommt eine FX 5900 Ultra mit einem sehr aufwendigen Kühlerdesign. Die **FX5900U-VTD256** verfügt auf beiden Seiten über einen fächerartigen Kühlkörper. Auf der Rückseite befindet sich zusätzlich ein zweiter Lüfter. Mit dieser effektiven Kühlung erreichten wir traumhafte Übertaktungsergebnisse. Der Grafikchip machte 520 MHz mit, während der Speicher auf 480 MHz übertaktet werden konnte. Die **Excalibur Radeon 9800 Pro** von HIS/Enmic setzt im Gegensatz zu den Beschleunigern von Sapphire und Gigabyte auf 128 MByte Grafikspeicher. Der verwendete Standard-Kühler erreichte in unserem Test 2,1 Sone. Neben TV-Anschluss-Kabeln liegen Power DVD XP 4.0 und **Duke Nukem: Manhattan Project** bei. Ansonsten ist die Karte im Referenzdesign eher unauffällig.

Designstudie: Referenz-Modelle gegen Ausstattungs-Protz

Anders die **Ultra/1600 XP Golden Sample** von Gainward: Hier will man hauptsächlich durch ein ungewöhnliches Design auf sich aufmerksam machen. Die Doppellüfter im Flammen-Look schimmern dank integrierter LEDs in einem geheimnisvollen Blau – Casemodder werden sich über dieses Detail freuen. Bei der Ausstattung geht man neue Wege und packt nicht nur die übliche Software und TV-Kabel bei, sondern auch eine Soundkarte, eine Firewire-Karte und Kopfhörer. Als Sahnehäubchen liegen die Taktraten für Grafikchip und Speicher um jeweils 25 MHz über dem Durchschnitt. Dafür ist sie mit 639 Euro die teuerste Karte im Testfeld. Wesentlich günstiger sind die **Tornado FX 5900 Ultra** von Innovision und Aopens **Aeolus FX5900 Ultra**. Die beiden Karten im Referenzdesign kosten etwa 500 Euro. Während sich Innovision für das Action-Spiel **Comanche 4** entschieden hat (wird nur gegen Altersnachweis ausgeliefert), legte Aopen ein Split-Kabel für die Fernsehwiedergabe am PC-Bildschirm bei. Mit der **Aeolus FX5900 Ultra** erzielten wir ein besseres Übertaktungsergebnis. Leider sind beide Karten im 3D-Modus mit 3,7 Sone recht laut.

Albatron macht das Triple

Deutlich leiser ist die FX 5900 von Albatron, obwohl die **FX 5900**

Testübersicht: zehn High-End-Grafikkarten

Grafikkarte:	Atlantis 9800 Pro U.E.	GV-R98P256D	FX5900U-VTD256	Excalibur Radeon 9800 Pro	Ultra/1600 XP Golden Sample
	PC Games Award Testsieger 10/2003				
Hersteller:	Sapphire	Gigabyte	MSI	Enmic/HIS	Gainward
Webseite:	www.sapphiretech.de	www.gigabyte.de	www.msi-computer.de	www.enmic.de	www.gainward.de
Info-Telefon:	(08701) 28 83 10	(040) 2 53 30 40	(069) 40 89 30	(01805) 60 60 65	(089) 89 89 90
Preis:	€ 579,-	€ 499,-	€ 549,-	€ 400,-	€ 639,-
Preis/Leistung:	Ausreichend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Ausreichend
Grafikchip:	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5900 Ultra	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5900 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	380 / 350 MHz DDR (700 MHz eff.)	380 / 350 MHz DDR (700 MHz eff.)	450 / 425 MHz DDR (850 MHz eff.)	380 / 340 MHz DDR (680 MHz eff.)	475 / 450 MHz DDR (900 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (2,9 ns), 256 Bit	256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In, DVI
Software:	Power DVD XP 4.0, Tony Hawk 3, Medieval	Power DVD XP, V-Tuner, Motocross Mania, F.A.K.K. 2, Serious Sam	Win DVD 5.1, Win DVD Creator, Morrowind, Ghost Recon	Power DVD XP, Duke Nukem MP (e)	Win DVD 4, Win Rip 2, Win Producer 3, Expertool 3.09
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Comp.-/S-Video-Box (in/out), Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Firewire-Karte, Soundkarte, Kopfhörer, Video-Kabel, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	64,1 °C / 0 Sone (passiv gekühlt)	46,4 °C / 2,3 Sone	39,9 °C / 2,7 Sone	46,8 °C / 2,1 Sone	52,7 °C / 1,6 Sone
Übertaktbar: Chip/Speicher	400 / 370 MHz DDR (740 MHz eff.)	450 /360 MHz DDR (720 MHz eff.)	520 / 480 MHz DDR (960 MHz eff.)	400 / 370 MHz DDR (740 MHz eff.)	490 / 470 MHz DDR (940 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2X FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	**1,24**	**1,28**	**1,32**	**1,35**	**1,35**
Kommentar:	Sehr schnelle Karte mit lautloser Passivkühlung	Günstigere Alternative zum Testsieger, mit aktiver Kühlung	Effektiver Kühler, gute Ausstattung, vergleichweise leise	Unauffällige 9800 Pro mit 128 MByte zum guten Preis	Sehr umfangreiche Ausstattung, jedoch sehr teuer



EINZIGARTIG Leistungsstark, gut übertaktbar und völlig geräuschlos im Betrieb – so sieht ein Testsieger aus.

Atlantis 9800 Pro U.E.: Lautloser Klassenprimus

PC Games Award – TESTSIEGER 10/2003

Sapphires 9800 Pro U.E. bietet alles, was das Spielerherz begehrt. Mit 579 Euro ist die Karte jedoch alles andere als billig.

Nachdem Sapphire bereits Radeon 9600 Pro, 9700 Pro und 9800 Pro mit einer passiven Kühlung versehen hat, folgt nun die lautlos gekühlte **Atlantis 9800 Pro U.E.** mit 256 MByte Speicher. Obwohl die Heatpipe von Zalman in einer überarbeiteten Version zum Einsatz kommt, wird der Grafikchip 64,1 °C warm. Um der Hitzeentwicklung entgegenzuwirken, sollten Sie also einen leisen Gehäuselüfter einsetzen. Der Chiptakt ließ sich von 380 MHz auf 400 MHz anheben. In der Ausführung mit 256 MByte ist der Speicher standardmäßig mit 350 MHz 10 MHz höher getaktet als in der 128-MByte-Variante. Bei unseren Übertaktungstests erreichten wir sogar 370 MHz.
Auch auf der Ausstattungsseite gibt man sich großzügig: Neben Composite- und SVHS-Kabeln, einem DVI-VGA-Adapter und einem Umstecker-Kabel sind noch Power DVD XP 4.0 sowie **Tony Hawk's Pro Skater 3** und **Medieval** mit im Karton. Der Preis von 579 Euro ist allerdings sehr hoch angesetzt. 9800-Pro-Beschleuniger mit 128 MByte sind gut 150 Euro günstiger, bringen aber nur unwesentlich schlechtere Benchmark-Ergebnisse.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,24**



KEINE KOMPROMISSE Trotz des relativ guten Preises verzichtet Asus nicht auf eine Kupfer-Kühlung.

Asus V9950/TD: Günstige Grafikpower

PC Games Award – PREISTIPP 10/2003

Asus beweist, dass High-End-Grafikkarten nicht teuer sein müssen: Bereits für 369 Euro wechselt die V9950/TD den Besitzer.

Mit der **V9950/TD** präsentiert Asus einen gelungenen Beitrag zur neuen Grafikkarten-Generation. FX-5900-typisch kommen 128 MByte Speicher mit einer Taktrate von 425 MHz (850 MHz DDR) zum Einsatz. Die Kühlung ist leise und effizient: Der große Kupferblock verfügt über feine Lamellen und wird von zwei Lüftern gekühlt. Auch bei der Ausstattung hat Asus nicht gespart. Für die Wiedergabe am Fernseher liegt ein Composite-Kabel bei. Per DVI-VGA-Adapter lässt sich zudem ein weiterer Röhrenmonitor anschließen.
Spieler freuen sich über **Black Hawk Down** und **Gun Metal**. Im Vergleich mit einer FX 5900 Ultra schlägt sich die **V9950/TD** gut und fällt erst bei qualitativ hochwertiger Kantenglättung und anisotropem Filter zurück (10 Prozent weniger bei *Elite Force 2* mit 2X-Kantenglättung und 4:1 anisotropem Filter). Die Übertaktungsergebnisse fielen ebenfalls ordentlich aus. Der Grafikchip konnte um 100 MHz auf stolze 500 MHz angehoben werden, der Speichertakt auf 480 MHz.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,49**

Wichtige Fragen:

Für wen lohnen sich die High-End-Karten?
Erst wenn Sie aktuelle und kommende Spiele-Hits mit maximalen Details und Kantenglättung sowie anisotroper Filterung spielen wollen, lohnt sich der teilweise sehr hohe Anschaffungspreis.

Welche Karte hat die bessere Bildqualität?
Atis Kantenglättungs-Methode ist nicht nur deutlich schneller als die Nvidia-Variante, sondern sieht auch besser aus. Bei der 2D-Darstellung gibt es hingegen keine größeren Unterschiede.

Lohnt es sich, auf PCI-Express zu warten?
Produkte für den neuen Slot dürften erst im nächsten Jahr erhältlich sein. Zudem ist es nicht sicher, ob dieser für eine bessere Performance sorgt. Daher ein klares Nein.

Machen 256 MByte Grafikspeicher Sinn?
Erst bei sehr aufwendigen Texturen und zugeschalteten Qualitätseinstellungen macht sich der größere Speicher bemerkbar. Die hohen Zusatzkosten lohnen also nur bedingt.

PV gleich über drei Lüfter verfügt. Dank des „Wise Fan"-Systems springt der dritte Lüfter allerdings nur an, wenn der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass einer der Hauptlüfter ausfällt. Das Übertaktungspotenzial ist ähnlich gut wie bei der **V9950/TD** von Asus. Sparkle versucht bei seiner FX 5900 mit einem guten Spielebundle die Käufergunst zu erwerben. Der Lüfter der **SP8835-PT Platinum** rotiert allerdings mit überdurchschnittlich lauten 4,8 Sone. Verglichen mit dem Albatron-Beschleuniger bietet sie darüber hinaus ein etwas schlechteres Übertaktungspotenzial.

DANIEL MÖLLENDORF

Testübersicht: zehn High-End-Grafikkarten

Grafikkarte:	Tornado FX 5900 Ultra	Aeolus FX5900 Ultra	V9950/TD	FX 5900 PV	SP8835-PT Platinum
Hersteller:	Innovision	Aopen	Asus	Albatron	Sparkle
Webseite:	www.mb-it.de	www.aopencom.de	www.asuscom.de	www.albatron.com.tw	www.alternate.de
Info-Telefon:	(05932) 5 04 50	(01805) 55 91 91	(02102) 9 59 90	(02271) 76 33 00	(01805) 90 50 40
Preis:	€ 499,-	€ 509,-	€ 369,-	€ 399,-	€ 399,-
Preis/Leistung:	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Grafikchip:	Geforce FX 5900 Ultra	Geforce FX 5900 Ultra	Geforce FX 5900	Geforce FX 5900	Geforce FX 5900
Taktfrequenz Chip/Speicher:	450 / 425 MHz DDR (850 MHz eff.)	450 / 425 MHz DDR (850 MHz eff.)	400 / 425 MHz DDR (850 MHz eff.)	400 / 425 MHz DDR (850 MHz eff.)	400 / 425 MHz DDR (850 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video) /-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Win DVD 4, Comanche 4 (nur auf Altersnachweis)	Win DVD 4, Win Producer, Win Rip 2.1	Asus DVD XP, Smart Doctor, Black Hawk Down (e), Gun Metal	Power DVD XP 4.0, Duke Nukem MP	Power DVD XP, Morrowind (e), Ghost Recon (e), Duke Nukem MP (e)
Sonstige Ausstattung:	Composite-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Splitkabel (in/out), DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Scart-Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	44,6 °C/ 3,7 Sone	46,2 °C / 3,7 Sone	42,3 °C / 2,2 Sone	49,2 °C / 2,5 Sone	46,5 °C / 4,8 Sone
Übertaktbar: Chip/Speicher	500 / 485 MHz DDR (970 MHz eff.)	540 / 485 MHz DDR (970 MHz eff.)	500 / 480 MHz DDR (960 MHz eff.)	500 / 475 MHz DDR (950 MHz eff.)	470 / 475 MHz DDR (950 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2X FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	1,38	1,39	1,49	1,52	1,56
Kommentar:	FX 5900 Ultra im Referenzdesign, leider recht lauter Lüfter	Gute Übertaktungsergebnisse, allerdings recht laut im 3D-Modus	Leise Kühlung und starke Übertaktungsergebnisse zum guten Preis	Ordentliche FX 5900, der Zusatzlüfter ist allerdings eher überflüssig	Gutes Spielebundle, allerdings viel zu lauter Lüfter

PC Games Award – PREISTIPP 10/2003

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,22
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,24
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 549,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	1,32
Excalibur Radeon 9800 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,35
Ultra/1600 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 639,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	1,35
Tornado FX 5900 Ultra	Innovision	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 499,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	1,38

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.101,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Thoroughbred)	€ 100,-	www.tr-computers.de	04221-802325
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L* (Nforce2-Mainboard)	€ 71,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR DDR400 Twinmos	€ 100,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600 Pro	€ 166,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Soundblaster Audigy Player	€ 69,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 72,-	www.norskit.de	0700-66775480
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 762,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 81,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 20,-	www.frozen-silicon.de	05108-64200
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2)	€ 69,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	256 MB DDR DDR333	€ 31,-	www.mb-it.de	05932-50450
Grafikkarte	Sparkle SP7228 Pure (Geforce4 Ti-4200)	€ 89,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 97,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350-Watt-Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.264,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz (FSB 200 MHz)	€ 703,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 50,-	www.alternate.de	01805-905040
Mainboard	Asus P4P800 Deluxe (Springdale)	€ 129,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR400 Corsair	€ 156,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 443,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 75,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mb-it.de	05932-50450
Gehäuse	Chieftec 901 (350-Watt-Netzteil)	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION

X – Gold (X: Beyond the Frontier + X-tension)

SPIELBARE DEMOS

Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2
Chrome (Ab-18-Edition)
Conflict Desert Storm 2
Cunyngas
Lionheart
Live For Speed (S1A)
Madden NFL 2004
Massive Assault
Midnight Club 2
Nexagon Deathmatch
Spacetanks
Tron 2.0 (Singleplayer)
XIII

VIDEO-SHOW

Aktuell
Made in Germany: Piranha Bytes
Spellbound: Chicago 1930
Liebesgrüße aus Moskau
- Alpha
- Golden Land
- Kreed
- Xenus
PC-Games-News
- Game Tycoon
- Silent Storm
- Sternenschiff Catan
PC-Games-Leser-Charts
PC-Games-Most-Wanted

Vorschau
Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten
Commandos 3: Destination Berlin
Fußballmanager 2004
Medal of Honor: Pacific Assault
Spellforce: The Order of Dawn
XIII

Interaktiver Test
Tron 2.0

Test
Age of Wonders 2: Shadow Magic
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II
Chrome
Gothic 2: Die Nacht des Raben
Lionheart
Live for Speed
The Great Escape
Republic: The Revolution

Spiele-Trailer
Battle Mages
Codename: Panzers
C&C Generals: Zero Hour
Dungeon Siege 2
Empire of Magic
Etherlords 2
Fair Strike
Game Tycoon
Lionheart
The Entente
Tony Hawk's Underground
War of the Ring

AKTUELLE PATCHES

Carcassonne v1.79 von v 1.55+ (d)
Chaser v1.47
Civilization III Play the World 1.27f (d)
Colin McRae Rally v1.1
Devastation Performance Patch
Die Gilde v1.05 beta 2
Ghost Master #1
Matchball Tennis Upgrade 1 (d)
Nexagon Deathmatch free agent unlocker
Radsport Manager v1.2r4
TES Bloodmoon v1.6.1820 (US)
Vietcong v1.30
Warcraft 3 Frozen Throne v1.11
Warcraft 3 Frozen Throne v1.12
Warcraft 3 v1.12
Will Rock v1.2

TREIBER

Aopen Riva TNT – Geforce FX 45.23
Ati Catalyst 3.6 (7.91)
Ati Control Panels 6.14.10.5021
AVM Fritz!Card DSL-Treiber Win9x
Matrox-Parhelia-Serie 1.04.03.005 (nur XP)
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 45.23

Mainboard-Treiber:
Ali; Nvidia; Sis; VIA

SPECIALS & TOOLS:

Adobe Reader 6.0
Ati Multimedia Center 8.5
Cacheman 5.5.0.30
DirectX 9.0b
Driver Cleaner 1.9
Filzip 3.0
Gaim 0.66
GetRight 5.0.2
IrfanView 3.80
NTFS Reader for DOS 1.0
RefreshForce 1.1
RivaTuner 2.0
rTool 0.9.9.7b
Steam 2.0 Beta
Vallen JPegger
WinDVD (Trial)
Winzip
XP Anti Spy 3.72

Mods, Maps und Add-ons:
Battlefield 1942, Counter-Strike, Half-Life, I.G.I. 2

SCREEN-GALERIEN:

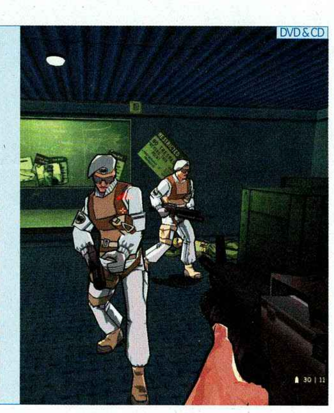
Alpha
Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten
BF 1942: Secret Weapons of WW 2
Chicago 1930
Chrome
Doom 3
Gothic 2: Die Nacht des Raben
Halo
Jedi Knight 3: Jedi Academy
Medal of Honor: Pacific Assault
NfS: Underground
Republic: The Revolution
Spellforce
Temple of Elemental Evil
The Great Escape
Tron 2.0
World Racing
Xenus

EXKLUSIV-DEMO | XIII

DVD & CD

XIII ist ein außergewöhnlicher Ego-Shooter: Statt auf ultrarealistische Grafik zu setzen, hat Ubi Soft mithilfe der lizenzierten **Unreal**-Engine eine Comic-Welt kreiert. Mit Donald Duck oder Micky Maus hat das allerdings nichts zu tun, stattdessen ballern, prügeln und schleichen Sie sich durch düstere Levels. Einen Vorgeschmack auf das Hauptspiel ermöglicht die Singleplayer-Demo mit zwei spielbaren Szenarien.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
W/S/A/D	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
	Sprung
C	Ducken
	Schuss
	Alternative Waffenfunktion
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.100 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	120 MByte



MASSIVE ASSAULT

DVD

Mit seinen spektakulären Explosionen, ansehnlichen Animationen und der komplett in 3D gehaltenen Umgebung hat **Massive Assault** mit üblichen Hex-Runden-Strategiespielen nicht viel zu tun – taktisch anspruchsvoll ist es dennoch. In dieser Demo gilt es zunächst zwei Trainingsmissionen zu bewältigen, danach stehen noch zwei komplette Einsätze an. Die Vollversion wird neben den drei Singleplayer-Modi Kampagne, Weltherrschaft und Einzelspiel auch eine Mehrspieler-Option bieten.

SPIELSTEUERUNG	
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 900 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	260 MByte

NEXAGON DEATHMATCH

DVD

Nexagon Deathmatch ist kein Ego-Shooter, wie der Name vermuten lässt, sondern ein kurzweiliges Strategiespiel mit Hexfeld-Flair. Sie trainieren eine Robotermannschaft, die in einer Art Zukunfts-Football antritt. Spezialgeräte oder besonders kräftige Blechkameraden gibt es nur gegen Bares, das Sie sich während der Matches verdienen. Da der Spielablauf nicht ganz einfach ist, sollten Sie sich sehr intensiv mit dem Tutorial beschäftigen und möglichst oft die Pausentaste nutzen!

SPIELSTEUERUNG	
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL
HD:	213 MByte

TOP-DEMO | MIDNIGHT CLUB 2

DVD & CD

Quietschende Reifen, schepperndes Blech und rasante Drifts durch verwinkelte Gassen: **Midnight Club 2** bietet Straßenrennen in Reinform. Mit der Demo dürfen Sie gegen KI-Kontrahenten oder im Online-Modus gegen bis zu sieben Mitspieler antreten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Fahrzeugen. Schauplatz der Rennen ist Los Angeles, das Hauptspiel enthält zudem die Szenarien Paris und Tokio.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
	Gas/Bremse/links/rechts
A/Y	Hoch-/Runterschalten
	Handbremse
Alt	Nitro-Boost
T	Chatnachricht
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	270 MByte



TOP-DEMO | BF 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR 2

DVD & CD

Secret Weapons of World War 2 ist das zweite Add-on zum Multiplayer-Hit **Battlefield 1942**. Die Demo enthält die Karte Hellendoorn, auf der Sie einige der neuen Waffen und Vehikel ausprobieren können, darunter das Natter-Raketenflugzeug und den Triebrucksack. Falls Sie keine Möglichkeit haben, die Demo im Netzwerk oder im Internet auszuprobieren, können Sie auch ein Match gegen computergesteuerte Gegner bestreiten.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
W/S/A/D	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
/Strg	Springen/ducken
Y	Liegen/aufstehen
E	Benutzen, in Fahrzeug steigen
	Feuern/Sekundärfeuer
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	178 MByte



EXKLUSIV-DEMO | TRON 2.0 (SINGLEPLAYER)

In der Einzelspieler-Demo zum Überraschungshit **Tron 2.0** steuern Sie die Hauptfigur Jet durch einen typischen **Tron**-Level und müssen sich die Wächter-Programme vom Leib halten. Dazu nutzen Sie den Tron-typischen Diskus oder eine von vier weiteren Waffen der Demo. Die teils schweren Jump&Run-Elemente im Demo-Level lassen sich am besten durch intensiven Einsatz der Quicksave-Taste meistern.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
W/S/A/D	Geradeaus/zurück/links/rechts
O	Feuern
R	Abblocken
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	460 MByte

CONFLICT DESERT STORM 2

DVD & CD

Mehr Action, schönere Grafik, neue Figuren – **Conflict Desert Storm 2** möchte den Vorgänger in allen Belangen überbieten. Und genau das schafft es auch! In der Demoversion bestreiten Sie wahlweise als Delta Force oder SAS eine komplette Singleplayer-Mission des Golfkrieg-Shooters. Nutzen Sie die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten Ihrer Figuren! Mit den Zahlentasten können Sie zwischen den Charakteren hin- und herwechseln.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
W/S/A/D	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
[Maus rechts]	Sichtwechsel
Zifferntasten	Figurenwechsel
F11	Gegenstände auswählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	266 MByte

LIVE FOR SPEED (S1A)

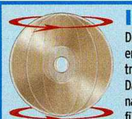
DVD

Live for Speed ist ein Hochgenuss für Simulations-Enthusiasten: Alle Umbauten im authentischen Setup wirken sich auf der Strecke glaubhaft aus. Diese Demo ermöglicht es Ihnen, auf dem Kurs „Blackwood" mit insgesamt drei verschiedenen Autos an den Start zu gehen, sowohl Online- als auch Einzelspieler-Partien sind möglich. Für knapp 15 Euro können Sie außerdem unter www.liveforspeed.net einen Freischaltcode bestellen, durch den die Demo zur Vollversion mit deutlich mehr Strecken und Autos wird.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
↑/↓/←/→	Gas/Bremse/links/rechts
A/Y	Hoch-/Runterschalten
[Leertaste]/Alt	Kupplung/Handbremse
T	Chatnachricht
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 900 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	260 MByte

INFO: DVD-10



Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

Ab-18-Edition | PC GAMES AB-18-EDITION*

EXKLUSIV-DEMO | CHROME

DVD ab 18

Chrome ist mehr als nur ein Shooter: Neben der Möglichkeit, sich mit Fahrzeugen über die weitläufigen Areale zu bewegen, können Sie Ihre Spielfigur auch mit Implantaten ausrüsten, die ihre Fähigkeiten verbessern (es gibt sogar eine Zeitlupenfunktion!). Ihre Rolle ist die des Supersöldners Logan, der verschiedene Planeten bereist und dort mit großen Wummen mächtig aufräumt. Angst, dass **Chrome** auf Ihrem PC wegen der aufwendigen Grafik nicht läuft? Testen Sie den ersten Level der Demoversion (enthält auch Multiplayer-Support!).



SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
F	Benutzen
I	Inventar
[Maus links]	Feuern
[Maus rechts]	Anvisieren
E	Fernglas
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 3.000 MHz, 1.024 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	455 MByte

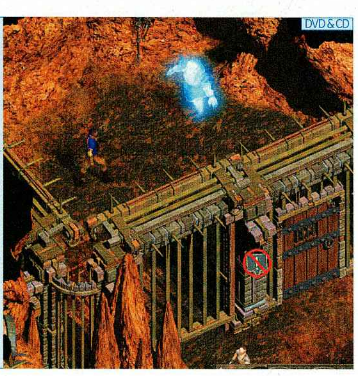
*Erhältlich im Abo (siehe Seite 134) oder im Ausland

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	XIII
2	Tron 2.0 (Singleplayer)
3	Chrome (Ab-18-Edition)
4	Midnight Club 2
5	BF 1942: Secret Weapons of World War 2
6	Conflict Desert Storm 2
7	Lionheart
8	Madden NFL 2004
9	Massive Assault
10	Nexagon Deathmatch



TOP-DEMO | LIONHEART



Im 16. Jahrhundert ist die Hölle los: Die Engländer hantieren mit verbotener Magie, den Spaniern gefällt das gar nicht und Sie – als Nachfahre von Richard Löwenherz – stiften zusätzliche Verwirrung. Das Rollenspiel **Lionheart** ist unter der Aufsicht der Black Isle Studios (**Baldur's Gate 2**) entstanden und spielt sich daher ähnlich. Als Fähigkeitensystem hat man das von **Fallout** genommen. Die Demoversion bietet vier Karten zum Erkunden!

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
(linke Maustaste)	Laufen und Kämpfen
I	Inventar
M	Karte
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	261 MByte

CUNYNGAS

DVD&CD

Cunyngas ist ein klassischer Parallax-Scroller im modernen 3D-Grafikgewand. Mit dieser einen Level umfassenden Demo können Sie sich einen Eindruck von dem schwedischen Actionspiel verschaffen, ballern, was die Rohre hergeben, und Extras sammeln. Wie in alten Zeiten!

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Pfeiltasten	Flieger steuern
X	Primärwaffe
C	Sekundärwaffe
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
HD:	50 MByte

MADDEN NFL 2004

DVD&CD

Starke Männer, lärmende Trainer, tobende Fans: Football gehört zu den spektakulärsten Sportarten der Welt. Mit der 2004er-Version von **Madden** kommen Fans des harten Sports jetzt in den Genuss erweiterter Taktik- und Management-Funktionen. Die Demo ermöglicht es Ihnen, ein Probespiel zwischen den Oakland Raiders und den Tampa Bay Buccaneers zu bestreiten.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Pfeiltasten	Spielerbewegung
E	Passen
S	Hechtsprung
D	Sprint
W	Täuschung links
R	Täuschung rechts
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	90 MByte



PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSION
X – Gold (X: Beyond the Frontier + X-tension)

DEMOS
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II
Conflict Desert Storm 2
Cunyngas
Lionheart
Madden NFL 2004
Midnight Club 2
Spacetanks
Tron 2.0 (Singleplayer)
XIII

VIDEOS
AKTUELL
Liebesgrüße aus Moskau
- Alpha
- Golden Land
- Kreed
- Xenus

PC-Games-News
- Game Tycoon
- Silent Storm
- Sternenschiff Catan

VORSCHAU
Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten
Medal of Honor: Pacific Assault

TEST
Age of Wonders 2: Shadow Magic
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II
Chrome
Gothic 2: Die Nacht des Raben
Lionheart
Live for Speed
The Great Escape
Republic: The Revolution

PATCHES & TREIBER
Carcassonne v1.79 von v 1.55+ (d)
Chaser v1.47
Colin McRae Rally v1.1
Devastation Performance Patch
Radsport Manager v1.2r4
TES Bloodmoon v1.6.1820 (US)
Warcraft 3 Frozen Throne v1.12

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.6 (7.91)
AVM Fritz!Card DSL-Treiber Win9x
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.6 (7.91)
AVM Fritz!Card DSL-Treiber Win2000-XP
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23

TOOLS & SPECIALS
Adobe Reader 6.0
Winzip

SPACETANKS



Mit dieser Demo dürfen Sie die Neuauflage des C64-Klassikers **Artillery Duel** antesten. Mit 32 verschiedenen Geschossarten vom faulen Ei bis zum Krabbelroboter rücken Sie Ihrem Widersacher dabei auf die Pelle. Knifflig: Ballistik und Physik werden korrekt berechnet.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
←+→	Panzer steuern
↑+↓	Rohr ausrichten
(linke Maustaste)	Aktionen auswählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	124 MByte

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 10/03
☐ **PCG-Demo-CD-ROM**
☐ **PCG-Video-CD-ROM**
☐ **PCG-Spiel-CD-ROM**

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Mäuse fangen ...

... kann man mit Speck oder der PC Games. Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön die Gamer-Maus „Mystify Razer Boomslang 2100"** von TerraTec (www.terratec.de).

Ein Muss für alle Gamefans, die volle Spielepower, schnelle Reflexe und eine äußerst präzise Steuerung wünschen. Damit sind Sie im richtigen Moment den entscheidenden Tick schneller. Verblüffen Sie Ihre Gegner durch gewagte Manöver und sorgen Sie dafür, dass Sie am Ende einfach einen Schritt besser sind als Ihre Mitstreiter. Sie werden sehen: Das macht ihr so schnell keine Maus nach!

Die Mystify Razer Boomslang 2100 bietet extreme Genauigkeit mit 2.100 dpi. Das sorgt für höchste Empfindlichkeit, pixelgenaues Zielen und kürzeste Reaktionszeiten – ganz egal ob Sie Rechts- oder Linkshänder sind. Die Maus wird einfach via Plug & Play über den USB-Port angeschlossen (auch parallel zur normalen PS2-Maus). Per Software lassen sich Empfindlichkeit und Geschwindigkeit komfortabel einstellen. Zwei frei belegbare Zusatztasten an der Seite (insgesamt 5 programmierbare Tasten und Scrollrad) eröffnen Ihnen dabei zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD – nur im Abo. (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Mystify Razer Boomslang 2100 (Art.-Nr. 002347)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

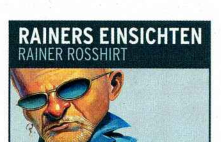
Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 11

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Eigentlich mag ich ja den Sommer. Aber dieser Sommer stellt meine Toleranzgrenze bezüglich erträglicher Temperaturen auf eine harte Probe.

So einen Sommer habe ich lange nicht mehr erlebt und ich würde bei diesen tropischen Temperaturen eigentlich viel lieber am Baggersee liegen, wenn mein Chefred nicht hartnäckig auf der Beantwortung der Leserbriefe bestehen würde. Da Hitze auch entstehen kann, wenn ein Feuerzeug in Berührung mit einem Gehaltsscheck kommt, sehe ich mich leider gezwungen zu arbeiten. Bei dieser unmenschlichen Hitze keine leichte Übung! Dass es ein ungewöhnlich heißer Sommer ist, kann man selbst an den Preisen sehen. Karten fürs Schwimmbad und eine Portion Eis kosten neuerdings das Doppelte, während Karten für Solarium und Sauna zu Spottpreisen gehandelt werden – und die Wasserrechnung ist bei manchen schon höher als die Telefonrechnung. Einige behaupten sogar, dass in diesem Sommer bisweilen – wie im Schlaraffenland – gebratene Tauben vom Himmel gefallen sind! Seit kurzem fällt mir auch ein ganz neues Phänomen auf, das ich bisher nie beobachten konnte: Jedes Mal, wenn ich etwas trinke, habe ich das undeutliche Gefühl, dass mich meine Zimmerpflanzen wütend anstarren. Ein Efeu auf dem Fensterbrett hat sich übrigens neulich gegen Mittag von selbst entzündet und meine Zimmerpalme blockiert jeden Morgen stundenlang das Badezimmer. Erschüttert hat mich aber meine Fleisch fressende Pflanze (Dionaea muscipula). Sie fährt neuerdings total auf gekühlte Melone ab. Ich bin wirklich hochgradig urlaubsreif.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Modefrage

Lieber Herr Rosshirt,
ich wende mich im Zustand tiefster Erschütterung an Sie. Als treuer Abonnent im biblischen Alter von 38 Jahren habe ich vor kurzem auf das unzensierte Volljährigen-Abo umgestellt. Hier erwartete ich im unzensierten Bereich knallharte Action. Ich glaubte, auf das Schlimmste und Härteste gefasst zu sein.

Aber bei der Lektüre der aktuellen PC Games stieß ich auf eine Abbildung, die mein Weltbild ins Wanken brachte. Seite 128, Rüdiger Steidle hält einen Stapel aktueller Spiele in die Kamera und grinst zynisch. Ich traute meinen Augen nicht, Herr Steidle trägt nicht nur weiße (!) Gesundheitslatschen (!!), er ist auch noch barfuß (!!!) und nach mehrmaliger Untersuchung (mit Lupe) muss ich zu dem Schluss kommen, dass Herr Steidle lackierte Fußnägel hat! Eine Spekulation, ob Herr Steidle vielleicht mit den Spielen seine Blöße verdeckt, erspare ich mir.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: CLAUDIUS ZIEBER

Eines vorweg: Der Sommer läuft zur Hochform auf, die Temperaturen bringen jedes Kamel zum Schwitzen und in unseren Redaktionsräumen gibt es keine Klimaanlage. Die Kleiderordnung wird in solchen Zeiten sehr nachlässig von uns gehandhabt. Was bei den weiblichen Kollegen noch ein recht erfreulicher Anblick sein kann, beschert bei den männlichen Mitarbeitern bisweilen Magenkrämpfe. Ich bin zu sensibel für so viele nackte Männerbeine. Welche Kleidung würden Sie an Kollege Rüdi bei 32 Grad im Schatten erwarten? Einen Taucheranzug und Flossen? Gesundheitslatschen an nackten Männerfüßen ist momentan hier nahezu Einheitslook – der Sommer hat nun mal nicht nur angenehme Seiten. Und was Kollege Rüdi mit den Spielen verdeckt: Glauben Sie mir – Sie wollen es nicht wirklich wissen.

Blaue Jungs

Hallo Rainer,
großes Lob an die PC Games, nun zu meiner Frage: Warum sind auf der Seite 82 die Porträts von Justin Stolzenberg und Harald Wagner blau hinterlegt?

MICHAEL WENZLER

Da es bisher nur dir aufgefallen ist, hab ich dafür drei Erklärungen: 1. Es handelt sich, hervorgerufen durch die Hitze, um einen ähnlichen Effekt wie bei einer Fata Morgana, 2. Du solltest aufhören, an dem komischen Zeugs zu schnüffeln oder 3. Du hast einen der extrem seltenen Fehldrucke der PC Games erwischt.

Drohbrief

Hey Rossi!
*Ich besitze **Caesar 3** sowie **Viper Racing** von der so hilfsbereiten, freundlichen und zuvorkommenden Firma Sierra und ihrem Vertreiber Vivendi. Leider bricht aber der Installationsvorgang ab. Also schickte ich eine E-Mail an die Typen. Bekam aber nur als Antwort, dass ich mich registrieren (oder kastrieren) sollte. Da sie von mir aber kein Geld für ihr Werk gesehen haben, hab ich es lieber gelassen. Meine Freunde raten mir, eine Drohmail zu schreiben, aber könntest du das nicht übernehmen? Macht dir doch sicherlich Spaß, oder?*

HANNES GRUNERT

Registrieren hat mit Kastrieren nix zu tun, obwohl mich Leute wie du immer wieder auf komische Gedanken bringen. Wenn du dir ein Auto klaust, maulst du wohl auch rum, wenn dir der Hersteller die Zündung nicht einstellen will, oder? Womit willst du denen denn drohen? Damit, dass du nie wieder etwas von ihnen klaust? Das wird deren Geschäftsleitung aber mächtig erschüttern. Ist ja auch echt unverschämt von denen, dass sie bösartig auf den Kauf ihrer Produkte bestehen und Dieben aus reiner Faulheit keine Unterstützung geben wollen.

Die dunkle Seite der Macht

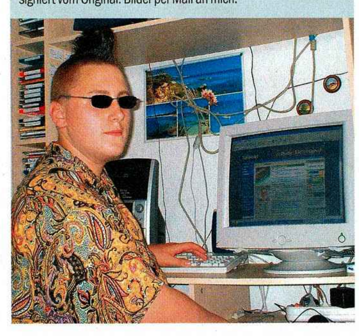
Hi Rossi!
Seit dem letzten Jahr werden die Heftrücken immer dunkler. Damals Gelb – heute Grau, Schwarz und dergleichen. Wie kommt das? Entweder seid ihr alle Satanisten geworden oder ihr seid farbenblind und könnt nur noch zwischen Weiß und Schwarz unterscheiden?

JEDIKILLER2003, ÖSTERREICH

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Auf dem Leserfoto des Monats dürft ihr diesmal Max Nau bewundern, der sich hier als Stevie-Wonder-Imitator versucht. Leider muss er noch etwas an der Auswahl seines Kostüms arbeiten, aber den entrückten Blick, gepaart mit dunkler Brille, hat er schon sehr schön hinbekommen. Und das bringt mich auf eine Idee: Wen könnt ihr von uns imitieren? Mach uns den Gooding, Müller, Maueröder, Rosshirt oder sonst wen. Der Gewinner bekommt neben Plunder von meinem Schreibtisch auch eine PC Games mit seinem Auftritt, signiert vom Original. Bilder per Mail an mich.



Seit wann ist die Verwendung von dunklen Farben ein Kennzeichen der Satanisten? Ich kenne mich mit Satanismus ja nicht aus, bin mir aber sicher, dass der Kellner meiner Stammpizzeria (der fast nur Schwarz trägt) kein Satanist ist, obwohl er mir auch schon einmal eine Pizza „Diabolo" serviert hat. Unser Kollege Weidhase (Hobbytaucher) sieht im schwarzen Taucheranzug zwar teuflisch gut aus, ist aber ebenso wenig Satanist, wie Richter und Anwälte es sind, obwohl ich mir bei denen nicht so ganz sicher bin. Wir verwenden den dunklen Hintergrund nur, weil die PC Games damit im Regal eben verteufelt gut aussieht!

Reklamation

Hallo PC Games,

leider ist meine DVD defekt, ich kann EB nicht installieren. Zu dumm, da ich die DVD-Version nur deshalb extra nachgekauft habe. Aber ich denke, es ist euch möglich, dass ich bis Montag ein korrektes Exemplar in der Post habe.

SCHÖNES WOCHENENDE: GUIDO

Da Sie diese E-Mail bereits am Freitag um 22:16 Uhr abgeschickt haben, sollte es eigentlich problemlos klappen. Immerhin sitze ich hier 24 Stunden am Tag hinter meinem PC und lauere auf Mails. Ich habe also den ganzen Samstag sowie den Sonntag zur

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Oktober?



VERSTECKSPIEL David Bergmann reiste nach Kehl zu den Spellbound Studios (Desperados, Robin Hood, Chicago 1930).

T-Shirts, Baseball-Caps, Umhängetaschen, Kaffeetassen – kaum eine Spiele-Veranstaltung ohne Werbe-Mitbringsel. Das Material landet normalerweise im großen Container von Rainer Rosshirt, der sich damit bei besonders kreativen Leserbrief-Schreibern revanchiert. Bis auf dieses Mal ... denn unser Leser Martin Legal ist offenbar einer finsteren Verschwörung auf die Schliche gekommen. Für seinen Sieger-Spruch liefern wir ihm einen mehrere Monate ausreichenden Spielevorrat frei Haus.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. September 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ERTAPPT PC-Games-US-Korrespondent Heinrich Lenhardt steht beim Truppenbesuch der Battlefield-Macher ganz schön stramm.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Gelb

Schaut euch mal auf Seite 106 im Heft 09/03 den Grafikkarten-Leistungs-Check an! Na, aufgefallen? Nein, dann sage ich es euch: Die Grafikkarten-Klasse 2 ist grün und Klasse 3 ist gelb – ein bisschen komisch, oder? Bei 800x600 könnte ich es verstehen, aber bei 1.024x768?

RENE HEINE

Bei Grafikkarten der Klasse 2 gibt's automatisch keine Effekte wie Bump Mapping, Nebel, Spiegelung, etc. – und deswegen läuft **Tomb Raider: Angel of Darkness** da weitaus flüssiger (dies erklärt das grüne Feld) als mit Grafikkarten der Klasse 3, bei denen standardmäßig all diese Effekte funktionieren, wodurch der Spielablauf ruckeliger wird. In der Sendung mit der Maus fiele jetzt der Satz: „Klingt vielleicht seltsam, ist aber so ...“

Zug abgefahren?

*Ich als begeisterter Spieler von Strategiespielen und Wirtschaftssimulationen habe mit großem Interesse den Bericht von Heinrich Lenhardt über **Railroad Tycoon 3** gelesen. So sehr ich mich schon auf dieses Spiel gefreut hatte, so sehr bin ich enttäuscht, dass auch in diesem Teil wieder keine Signalsteuerung integriert sein wird. Was um Himmels willen hatte denn den Reiz des allerersten **Railroad Tycoon** ausgemacht? Mithilfe von Signaltowern und Blockstrecken einen effektiven Fahrplan auszutüfteln! Im zweiten Teil von Pop Top fuhr auf einer eingleisigen Strecke mangels Signalen ein Zug durch den anderen hindurch ... wunderbar, Tunnels fehlten ebenfalls, es mussten unrealistische Höhenstrecken verlegt werden – lachhaft! Dieses Manko wurde ja nun offensichtlich beseitigt, aber die fehlende Signalsteuerung ist meiner Meinung nach eine Zumutung.*

LOTHAR REINELT

Heinrich Lenhardt dazu: „Der Fokus des Spiels liegt darauf, das Verwalten einer riesigen Zug-Menge zu erleichtern. Der Spieler soll sich vor allem darum kümmern, die dynamische Wirtschaft im Auge zu behalten. Ich hatte Steinmeyer gefragt, ob sie mal daran gedacht hätten, mehr in Richtung Realismus zu gehen, also etwa detaillierte Fahrpläne. Er meinte aber sinngemäß, dass man solche Hardcore-Geschichten lieber dem **Microsoft Train Simulator** überlassen wolle.“

Spielspaßverlängerer

*Ich wollte **Vice City** schon von der Platte putzen, weil ich es durchgespielt hatte und trotz intensiver Suche nur 72 Päckchen entdeckt habe (Schande über mich). Doch eure genialen Lesertipps und die witzigen Eastereggs musste ich einfach ausprobieren. Vielleicht raffe ich mich sogar noch mal auf, die restlichen Päckchen zu suchen. Großes Lob!*

ANDREAS

Schöner siedeln

*Monat für Monat staune ich darüber, dass in den Most-Wanted-Listen ein Spiel namens **Die Siedler 5** auftaucht. Bis zum heutigen Tag gibt es keine Website, keinen Screenshot, nichts. Wie lang will Blue Byte die treuen Fans noch warten lassen?*

MARCUS PFEIFFER

Sie haben Recht: Details und Bilder zu **Die Siedler 5** hätten schon im vergangenen Jahr präsentiert werden sollen. Blue Byte möchte erst dann an die Öffentlichkeit gehen, wenn sich das Projekt in einem sehr weit fortgeschrittenen Stadium befindet. Es ist davon auszugehen, dass das Mülheimer Team noch im Herbst die Katze aus dem Sack lässt.

Lass mich ein Pirat sein

*Während meines Aufenthalts in den USA habe ich **Pirates of the Carribean** im Kino gesehen. Danach hatte ich wieder total Lust auf ein richtig zünftiges Piraten-Spiel im Stil des genialen **Pirates!**, das ich am C64 bis zum Umkippen gespielt habe. Könnt ihr mir was empfehlen?*

RÜDIGER

Sie haben Glück – Piraten sind derzeit schwer angesagt. Für Strategen und Aufbau-Fans ist natürlich **Tropico 2** das ultimative Spiel – schicke Grafik, einfache Bedienung, herausfordernde Missionen, jede Menge Humor. Wenn's etwas mehr Action und mehr 3D sein darf: **Fluch der Karibik** ist das offizielle Spiel zum Film, hat mit der Leinwand-Vorlage allerdings nur wenig mehr als den Namen gemein. Getestet wurde es in der letzten Ausgabe 09/03. Wenn Sie auf den „richtigen“ **Pirates!**-Nachfolger warten möchten: Sid Meier tüftelt gerade an der Fortsetzung.

A Release-Datum far, far away

*Können Sie mir sagen, wann **Star Wars Galaxies** in Deutschland erscheint und was es monatlich kostet? Im Test steht, dass man es zurzeit nur bei Importhändlern bestellen kann. Leider habe ich keinen in der Nähe.*

NILS SCHÄFER

Star Wars Galaxies können Sie auch online bei gut sortierten Versendern (etwa Okaysoft.de, pcfun.de etc.) bestellen. Da das Spiel derzeit in Deutschland nicht offiziell angeboten wird, wurde es auch nicht von der USK geprüft – und hat damit automatisch keine Jugendfreigabe. Sprich: Sie können es nur gegen Altersnachweis kaufen. Informieren Sie sich am besten auf den Websites der Online-Händler über das Prozedere. Wer **Star Wars Galaxies** schon jetzt spielen möchte, kann dies derzeit nur auf US-Servern; bitte beachten Sie, dass zum Kaufpreis von etwa 60 Euro noch monatliche Kosten von 15 Dollar hinzukommen, die von der Kreditkarte abgebucht werden. Eine eingedeutschte Fassung wird für den Herbst dieses Jahres erwartet – dann auch inklusive Support.

Top of the Pops

Wo bekommt ihr eigentlich die aktuellen PC-Games-Charts aus UK und USA her?

JÖRG

PC Games bezieht die aktuellen Charts aus England, Frankreich, Österreich, der Schweiz oder aus den USA vom Branchenmagazin MCV, das mit internationalen Partner-Publikationen und Verbänden zusammenarbeitet. Online finden Sie Charts unter anderem auf www.elspa.co.uk (Großbritannien) oder www.vud.de (Deutschland).

Verfügung, um Ihre Reklamation zu bearbeiten. Etwas Kopfzerbrechen macht mir da nur die Post, die nicht immer über Nacht liefern kann. Natürlich wäre es jetzt hilfreich gewesen, wenn Sie mir auch Ihren Absender mitgeteilt hätten, aber so kleine Herausforderungen bin ich ja gewohnt. Sobald ich herausgefunden habe, was „EB“ (Extrem Blond?) ist, mache ich mich auch unverzüglich ans Werk.

Nagel**probe**

Hi Rossi!

Wenn ich eure PC Games kaufe und die CDs herausholen möchte, bricht mir immer der Fingernagel ab! Kannst du mir da weiterhelfen?

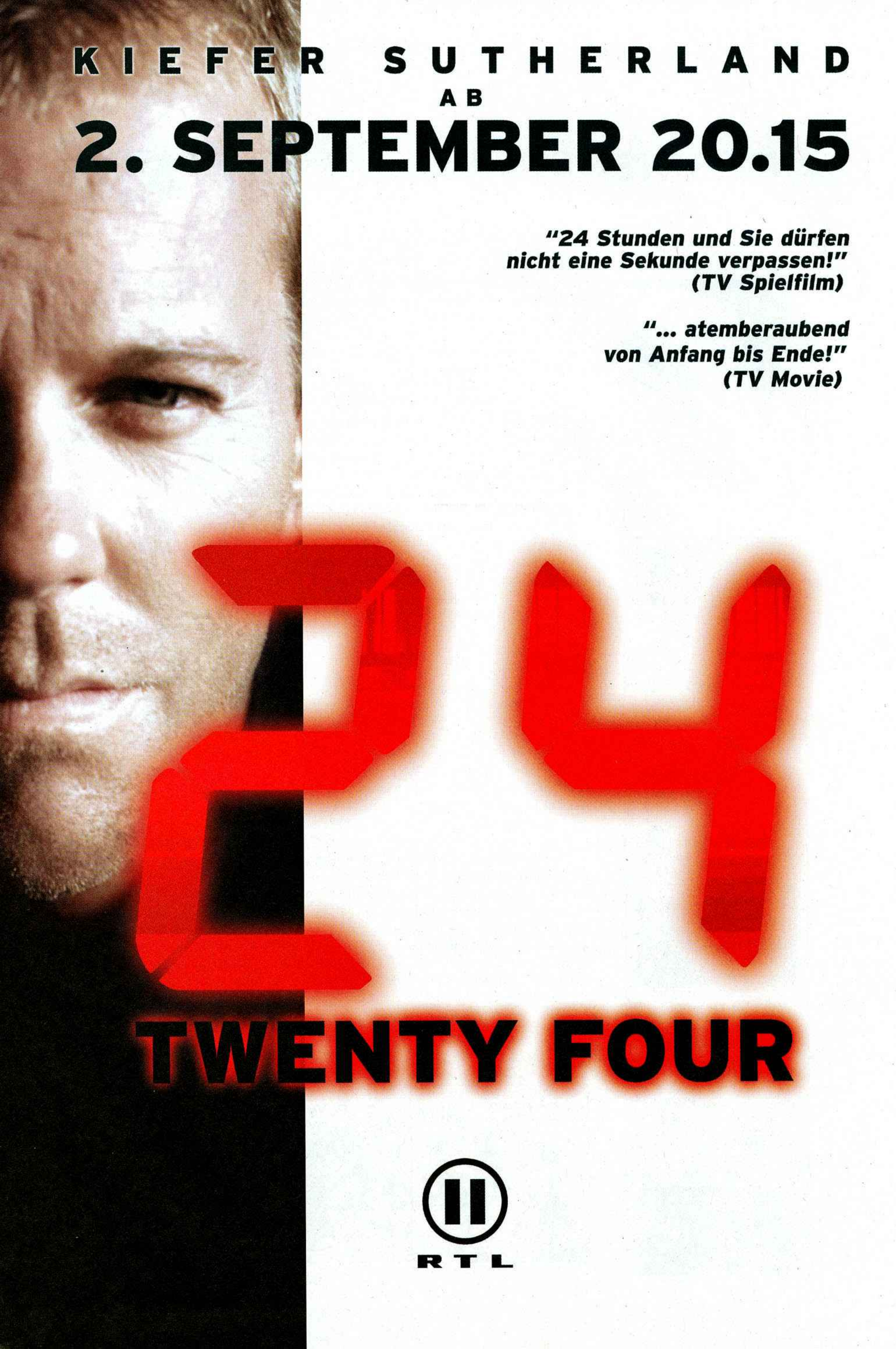
SEBASTIAN S.

Das ist es also, was unseren Lesern unter den Nägeln brennt? Wenn dir beim Öffnen der Hülle immer die Nägel abbrechen, solltest du vielleicht nicht ganz so grobmotorisch vorgehen. Aber auch einfache Tätigkeiten erfordern mit langen Fingernägeln besondere Umsicht. Hilfreich könnte es da sein, wenn du einen etwas härteren Nagellack verwendest und vielleicht die Nägel etwas weniger spitz feilst. Beachte dann aber, dass der neue Nagellack auch zu deinem Make-up passen sollte! Mit farblosem Nagellack bist du immer gut beraten. Du siehst also, das Problem ist gar nicht so schlimm und solange du dir nicht die Knöchel brichst, wenn du in deinen High-Heels die PC Games aus dem Briefkasten holst, kann ich dir auch helfen.

Ab**griff**

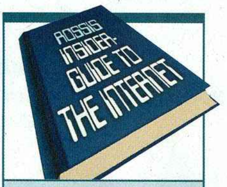
Hi Rainer,

Wollte immer schon mal fragen, was ihr eigentlich mit Grafikkarten macht, die ihr von den jeweiligen Fir-



KIEFER SUTHERLAND
AB
2. SEPTEMBER 20.15
"24 Stunden und Sie dürfen
nicht eine Sekunde verpassen!"
(TV Spielfilm)
"... atemberaubend
von Anfang bis Ende!"
(TV Movie)
24
TWENTY FOUR
RTL

ROSSIS RUMPELKAMMER



HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/CLASSICS
Gute Spiele kosten viel Geld? Irrtum! Die Firma Rockstar bietet euch tolle Spiele für lau. **Grand Theft Auto** sollte in keiner Spielesammlung fehlen.



HTTP://WWW.ONLINESPIELE.ORG/INDEX.HTML
Wer noch mehr kostenlose Spiele möchte, wird hier fündig. Eine Riesenauswahl an Spielen, die schnell und legal gesaugt werden können.



HTTP://WWW.MATRIX-XP.COM
Und noch etwas gibt es kostenlos: den Film **Matrix**! Nun ja – es ist vielleicht nicht die Episode, die ihr aus dem Kino kennt, aber dennoch sehenswert und durchaus kultig.



HTTP://C64UPGRA.DE
HTTP://WWW.GO64.DE/DEUTSCH/COMMODOREONE.SHTML
Die Älteren unter euch werden sich bestimmt noch an den C64 erinnern und beim Gedanken daran in nostalgischen Gefühlen schwelgen. Wer hätte jedoch gedacht, dass er immer noch hergestellt wird? Inzwischen hört er auf den schönen Namen C-One und auch sein Einsatzgebiet hat sich geändert. Lebenszeichen gibt es unter diesen Links.



men zum Testen bekommt. Soweit ich das mitbekommen habe, bekommt ihr die Sachen ja von den Firmen geschenkt, oder? Behaltet ihr die wirklich alle oder müsst ihr die wieder retour schicken? Nein, oder? Dann müsstet ihr doch unzählige herumliegen haben, oder? Könntet ihr mir nicht eine schicken? Danke im Voraus

MFG CHRISTOPH

Da wir hier extrem viele Rechner herumstehen haben, benötigen wir natürlich auch extrem viele Grafikkarten. Und nicht jede Grafikkarte, die wir bekommen, können wir auch behalten. Zudem überlebt auch nicht jede Karte die gnadenlosen Tests, vor allem wenn Bernd, dessen angeschmorte Augenbrauen Bände sprechen, seine erbarmungslosen Finger im Spiel hat. Da wir aber nun wirklich nicht jedem unserer Leser etwas schenken können, findest du in jeder Ausgabe Gewinnspiele – und wenn du ein Abo hast, musst du noch nicht einmal etwas tun, um daran teilnehmen zu können!

Anfrage

Lieber Reiner,
da ihr jeden Monat neue PC-Spiele bekommt, interessiert mich mal, wie viele Kartons, CD-Hüllen und CDs ihr in der Redaktion herumliegen habt? Und seid ihr in der Lage, mir einen GTA-Vice-City-Skin zu erstellen? Hast du mich verstanden?

EUER LESER: AXEL

Da ich mit einem „a" wie „aua" geschrieben werde und auch nicht lieb bin, frage ich mich, wen du in der Anrede gemeint hast. Weil kein anderer greifbar ist, werde ich eben antworten. Die Anzahl der Spiele, welche bei uns „herumliegen", kann nur ganz grob geschätzt werden, ist aber nicht so hoch, wie manche vielleicht meinen. Ganz grob handelt es sich um eine Menge, die in vier handelsüblichen Archivschränken (2x2 Meter – abschließbar!) problemlos unterzubringen ist. Zweifellos wären einige Kollegen auch in der Lage, dir den gewünschten Skin zu erstellen, doch nach Rückfrage erwies sich keiner als sonderlich willig. Ob ich dich verstanden habe, ist leider nicht so leicht zu beantworten. Wie soll ich dich denn verstanden haben? Syntaktisch, semantisch oder kausal?

Fehler des Monats

Sehr geehrter Herr Rainer Rosshirt,
als Erstes möchte ich Ihnen sagen, dass die PC Games einfach genial ist! Nun, ich hoffe, Sie glauben doch nicht im Ernst, dass ein neues Spiel von Microsoft nur ca. 10 Euro kostet, wie die Redaktion es auf Seite 124 der aktuellen Ausgabe beim Spiel ***Flight Simulator 2004: Das Jahrhundert der Luftfahrt*** *behauptet. Ich glaub, ich hab den Fehler das Monats gefunden, oder?*

HOCHACHTUNGSVOLL UND MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: BENEDIKT

Harald Wagner ging eben davon aus, dass jeder **MS Flugsimulator** einen halben Monatslohn kosten würde. Das ist natürlich falsch und du hast völlig richtig den Fehler des Monats gefunden, den wir in jeder Ausgabe der PC Games für euch mühsam verstecken. Das Programm kostet nur noch 70 Euro.

TIKWA SPACE RAT "STAR WARS GALAXIES"





WWW.SPACE-RAT.DE

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks“)

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft“ ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003: 222.824
AWA Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN



Oktober 1993

Kurioses am Rande

Die **Build & Drive**-Serie war eine besonders skurrile Blüte des Multimedia-Booms Anfang der Neunziger. Der Modellbau-Hersteller Revell versuchte, seine Plastikbausätze in Verbindung mit CD-ROM-Software an den Mann zu bringen, die animierte Bauanleitungen und Fahrsimulationen der modellierten Vehikel enthielt. Während die Multimedia-Handbücher noch zu gebrauchen waren, konnten die beigelegten Spiele nicht überzeugen und so verschwanden die **Build & Drive**-Bausätze recht schnell wieder aus den Händlerregalen.

Test des Monats

Anno dunnemals war Westwood nicht nur Echtzeit-Strategen ein Begriff, sondern auch Rollenspielern. Den Erfolg der Reihe **Eye of the Beholder** sollte **Lands of Lore** fortsetzen. Diesmal jedoch nicht mit dem bewährten **Dungeons & Dragons**-System, sondern in einer eigenen Fantasy-Welt. Abgesehen vom klicklastigen Echtzeit-Kampfsystem überzeugte **Lands of Lore** auf ganzer Linie: Es bot eine schicke 3D-Umgebung, lange Zwischensequenzen, eine fesselnde Story, verwinkelte, rätsel- und gegnergespickte Dungeons und sympathische Helden – eben alles, was ein gutes Rollenspiel braucht. Der vier Jahre später erscheinende Nachfolger fand weniger Freunde.

Was wurde eigentlich aus ... Digital Illusions?

Die Schweden von Digital Illusions sind alte Hasen im Spiele-Business: Mit **Pinball Dreams, Pinball Illusions** und **Pinball Fantasies** schufen sie die seinerzeit besten Flipper-Simulationen für den PC. Später folgten Rennspiele wie das ungewöhnliche **Motorhead**, die beiden **Swedish Touring Car Championship**-Titel, **Rally Masters** und **Rallisport Challenge**. Zu Ruhm gelangte Digital Illusions schließlich voriges Jahr mit dem Multiplayer-Shooter **Battlefield 1942**. Den Test des aktuellen Add-ons **Secret Weapons** finden Sie auf Seite 114.



Hardwaretrends

Damals eine Sensation: Mit dem Pioneer DRM-604X unterzog PC Games das erste CD-ROM-Laufwerk mit Quadspeed-Technik einem Intensivtest. Quadspeed, das war viermal so schnell wie die ersten Silberling-Laufwerke und doppelt so schnell wie die damals noch immer nicht zum Standard gehörenden Doublespeed-Triebwerke. Toshiba versprach Quantispeed (fünffache Geschwindigkeit), Matsushita plante Laufwerke mit sechsfachem Tempo. Spätestens damit, so wurde gemutmaßt, sei dann aber das technische Limit erreicht. Was heutige 52fach-Laufwerke widerlegen ...

Die Top-5-Tests

1. **Pinball Dreams** | Digital Illusions
   Der erste Teil der legendären Flipperserie der Pinball-Meister aus Schweden
2. **Flashback** | Delphine Software
   Vor allem die fantastische Grafik des Action-Adventures ist in Erinnerung geblieben.
3. **Stronghold** | SSI
   Mit dem modernen **Stronghold** hat das Original nur das Genre gemeinsam: Strategie.
4. **NHL Hockey** | Electronic Arts
   Der Auftakt zu einer der traditionsreichsten und erfolgreichsten Sportspiele-Serien.
5. **Burntime** | Max Design
   Nettes Rollenspiel im **Fallout**-Stil mit dichter Endzeit-Atmosphäre.

Am 1. Oktober erscheint die PC Games 11/2003

VORSCHAU

Falls Warren Spector und Peter Molyneux ihre Zusagen einhalten, dürfen Sie sich auf frische Bilder und neueste Facts zu **Deus Ex 2, Dark Project 3, The Movies** und **Black & White 2** freuen.

TEST

Breed, UT 2004 oder **Halo**? Lesen Sie, welcher Shooter Ihr Geld wirklich wert ist. Außerdem im Test: **Commandos 3, Knightshift, XIII, X2, C&C Generäle: Die Stunde Null** und **Space Colony**.

TIPPS

Wer wird denn gleich verzweifeln: **Commandos 3**-Tüftler, **Halo**-Recken, **Breed**-Söldner, angehende Jedi-Ritter und **C&C**-Strategen finden in PC Games die besten Tipps für die besten Spiele.

CD/DVD

Neben ausführlichen Test-Videos und spannenden Reportagen packen wir Top-Demos auf die Heft-Scheiben – angekündigt sind eine **Jedi Knight 3**-Demo und eine erweiterte **Breed**-Probeversion.









VORAB-INFOS AB 27. SEPTEMBER AUF WWW.PCGAMES.DE!


NEU!
AUCH ONLINE SPIELBAR!
TOLL! SUPERB! GENIAL! DERB!
WAS SIND ENTHAARTE POP-TERRORISTEN?
YOU DON'T KNOW JACK 4
DIE QUIZSHOW ZWISCHEN WISSEN UND WAHNWITZ.
PC CD ROM
Jellyvision
CODA ENTERTAINMENT
Jack, der abgedrehteste Showmaster aller Zeiten hat wieder neue, irrwitzige Fragen an Sie! Egal, ob es um enthaarte Pop-Terroristen geht, um mysteriöse Zebrawürste oder darum, ob Geister Pickelcreme benutzen – Ihr Gehirn wird rotieren und Ihre Lachmuskeln bekommen jede Menge Training. – Für 1, 2 oder 3 Quiz-Freaks an 1 Tastatur oder – NEU! – online mit Chat! www.jack.de